

Release by TEAM-DZ
GAMERS ASSEMBLY : NOTRE REPORTAGE EN DIRECT !
NUMÉRO 243 - JUIN 2011
joystick
WWW.JVN.COM
LE TEST EXCLU
THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS
SIMPLEMENT LE MEILLEUR
RPG DE L'ANNÉE
FOCUS DU MOIS
THE ELDER
SCROLLS V :
SKYRIM
TOUT, MAIS
VRAIMENT TOUT,
SUR LE NOUVEL
OBLIVION !
BÊTA
DEUS EX :
HUMAN REVOLUTION
Maintenant, Lucky
se prend pour Dieu…
TEST
OPERATION FLASHPOINT :
RED RIVER
Une surprise… pas si bonne que ça
MATOS
L'intérieur de votre PC
n'aura plus de secrets
Yellow MEDIA
L 13925 - 243 - F: 6,95 €
Numéro 243 / Juin 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 243 - JUIN 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Fabrice Bloch, Sabine Boulanger, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Ysesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Jessica Walter

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0315 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







TERRASSE ATTITUDE

Pourquoi aller à l'E3 ? Je vous le demande… Supporter/s'enfiler 12 heures d'avion pour faire la queue afin d'obtenir un misérable bout de plastique qui vous permettra de constater que pour voir certains jeux, mieux vaut s'appeler Brandon, avoir 12 ans, et être le fils du responsable des achats d'une grande chaîne de distribution américaine ? Ou alors, pour dévorer des yeux des babes charmantes, entièrement refaites et surtout intouchables ? Bien sûr, il y a toujours le climat si agréable de la Californie, ses plages et le fait que l'E3 se déroule généralement pile à la période des soldes… Mais franchement, au risque de passer pour un chauvin de la pire espèce, nous avons tout ça ! Avec plus de 26 degrés à l'ombre, en plein mois d'avril, il suffit de se mettre à la terrasse de n'importe quel café digne de ce nom pour se croire sur Venice Beach ou Sunset Boulevard… Non, vraiment, aller à l'E3, ce n'est pas pour moi ! Bon, j'oublie de mentionner qu'il y a toujours la perspective de découvrir quelques perles développées par de petits studios indépendants pleins d'idées et de développeurs talentueux ou de rencontrer certains des créateurs les plus passionnants du jeu vidéo… Eh, non ! Maintenant que je suis plus proche des 40 que des 30, je suis devenu, ce qu'il y a encore quelques années j'appelais, « un vieux con » ! Du coup, je n'irai pas à l'E3 et me contenterai d'envoyer un de nos reporters sans peur et sans reproche et qui n'atteint pas encore la trentaine. Mais comme la jeunesse est souvent aussi conne que la vieillesse, et tout aussi fainéante, ne vous attendez pas à lire notre reportage en direct de l'E3 avant le numéro Spécial été.

DEATH POTE

SOMMAIRE



30 ANNO 2070 Surprise ! La série Anno a sauté quelques siècles pour nous propulser en pleine guerre écologique !



38 THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM Focus sur Skyrim, le très attendu RPG de Bethesda. Six pages de notre Deez national.

« Au niveau de l'ambiance, CD Projekt fait un sans-faute. »





10 THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS Globe-trotter un jour, globe-trotter toujours, Kracoukas est parti s'abîmer le foie en Pologne pour un test du RPG de 2011, j'ai nommé The Witcher 2 ! Verdict.

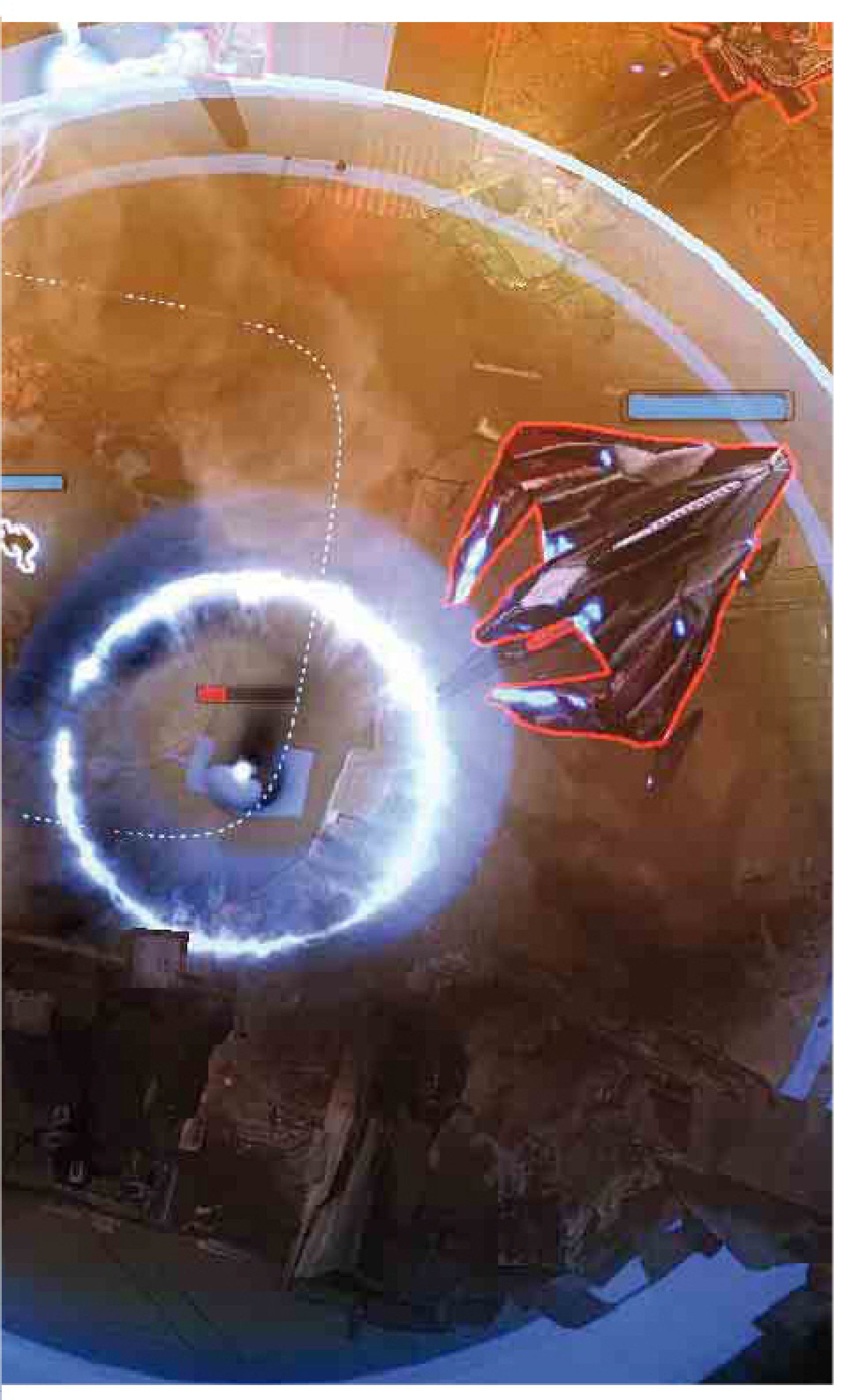
www.jvn.com

joystick

N° 243 Juin 2011



76 **PORTAL 2** Et un troisième petit bijou du mois en test, parce que vous le valez bien : Portal 2.



62 **ANOMALY : WARZONE EARTH** Les Polonais de 11 bit revisitent le Tower Defense.

10 EN COUV

The Witcher 2 : Assassins of Kings
Le RPG tient son nouveau champion

18 NEWS

22 **La babe du mois**
Nina Williams

28 **Pour ou Contre**
Les social games sont-ils l'avenir du jeu PC ?

30 **News Reportage**
Anno 2070

32 **La chronique**
Intelligence superficielle ?

34 **Jeux indé**
Stories, Incertitude, Trials, M.A.R.S., Dead Meets Leads…

36 **Au jour le jour**
Yavin et son permis, Kracou et le marathon…

38 FOCUS

The Elder Scrolls V : Skyrim
Au Noooord, c'était les dragons !

44 BÊTA ET TESTS

46 Deus Ex : Human Revolution
50 RAGE
54 F.3.A.R.
56 Fable III
58 Red Faction Armageddon
60 The Cursed Crusade
62 Anomaly : Warzone Earth
64 SBK 2011
65 Sanctum
66 Ghostbusters : Sanctum of Slime
67 Summer Challenge - Athletics Tournament
68 Darkspore
70 Les Sims Medieval
72 Operation Flashpoint : Red River
74 ArmA 2 : Reinforcements
75 Dino D-Day
76 Portal 2

78 RÉZO

80 **Gamers Assembly**
Version 2011

82 **Magicka Vietnam**
J'ai fait l'Vietnam, moi mon petit !

83 **World of Tanks**
Départ canon en Occident

84 **Free 2 Play**
Spiral Knights, Rise of Immortals, Global Agenda…

85 **Mods**
And a Curse, and Love, and Betrayal, CNC Fallout…

86 **Try Again**
Homefront

88 **Au secours**
Crysis 2

90 MATOS

92 **Tests**
Nvidia GeForce GTX 590…

94 **Pratique**
La connectique de votre boîtier

96 **Top Hard**
À vos caddies !

98 CÔTÉ RÉDAC

Et Poke et Peek

OSTING

Des compétences, un savoir-faire et une qualité de service qu'aucun autre hébergeur que 1&1 ne peut vous proposer :

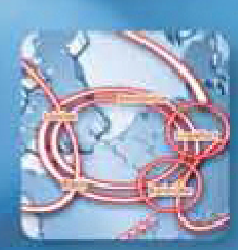
1&1 allie 20 ans d'expérience dans l'hébergement Web à une technologie de pointe mise en œuvre dans des centres de données européens haute performance. Notre avance technologique est assurée par la contribution en interne de plus de 1000 développeurs. **NOUVEAUTÉ :** 1&1 est maintenant le premier hébergeur au monde à vous fournir une sécurité redoublée grâce aux packs Dual Hosting et la redondance géographique. Et le tout à un prix défiant toute concurrence !



Sécurité redoublée :
Redondance géographique



Performance maximale :
Serveurs haut de gamme



Rapidité exceptionnelle :
Connectivité de 210 Gbit/s



Hébergement vert :
Energie renouvelable



Innovation permanente :
1000 développeurs en interne

NOUVEAU !

1&1 DUAL ILLIMITÉ

- 4 noms de domaine **INCLUS**
- Espace disque **ILLIMITÉ**
- Trafic **ILLIMITÉ**
- Bases de données MySQL **ILLIMITÉES**
- Comptes email **ILLIMITÉS**
- Accès FTP **ILLIMITÉS**
- Applications Click & Build **ILLIMITÉES** (au choix parmi 65 applications à installer en 1 clic)
- 1&1 WebStat
- PHP5, PHP Dev, Zend Framework, Ruby, SSI, Accès SSH, gestionnaire de version Git
- Disponibilité réseau de 99,99 %
- **NOUVEAU :** redondance géographique
- Et bien plus encore !

1&1 DUAL ILLIMITÉ

9,99€ HT/mois
11,95 € TTC/mois



-50%
pendant 6 mois *

Découvrez d'autres packs sur la page suivante.

Toutes nos solutions d'hébergement en détail sur notre site Internet.

1&1

Appelez le **0970 808 911** (appel non surtaxé) ou consultez notre site Web **www.1and1.fr**

* 1&1 Dual Illimité est à -50 % pendant 6 mois sous réserve d'un engagement de 12 mois. A l'issue des 6 premiers mois, ce pack est au prix habituel de 19,99 € HT/mois (23,91 € TTC/mois). Frais de mise en service de 11,95 € TTC. Conditions détaillées sur 1and1.fr. Offre sans engagement également disponible.

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE… partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM



joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Pas de place pour l'humour dans le courrier de ce magazine ! Vous n'avez pas mis de gants pour nous coller des taloches et devinez-quoi ? On adore ça ! Après tout, on ne peut pas bosser avec Savon sans être un peu maso !



Salut la rédac,
Je vous écris parce que j'en peux plus de vous entendre encenser Dragon Age : Origins ! Sérieusement les gars, vous êtes là « Ouais DA2, c'est trop nul, alors que le 1, il était méga-génial, super histoire… » Super histoire ? Dragon Age : Origins ? Parce que pour vous, le concept « va faire ami-ami avec toutes les races du monde en te pliant à leurs quatre volontés pour tuer les gros méchants », c'est une super histoire ? Parce que des mecs, dont tu te contrefiches et, qui n'arrêtent pas de te dire qu'ils ont un super but dans la vie, sont près à t'attendre près d'un feu de camp au milieu d'une forêt perdue pour le reste de leur vie, c'est du super RP ? Parce qu'offrir tout ce qu'on trouve à nos copains pour qu'ils nous aiment, ça ressemble à du bon RP ? Parce que si on n'est pas d'accord avec nos compagnons, ben forcément on peut pas s'aimer, c'est du bon RP ? […] Sincèrement en tant que BG-likeur, je ne comprends pas l'adoration que vous affichez pour un titre très décevant à l'histoire si pauvre. Je l'avais acheté après vous avoir lu, et bien j'ai été bien déçu, autant par le jeu que par vous… Alors s'il vous plaît, réinstallez BG 1, 2 et extension et rendez-vous compte de ce qu'est un BON RPG avec de l'excellent RP […], faites votre mea culpa et on n'en parle plus ! Parce que là, vous avez perdu toute crédibilité à mes yeux !

Zefhyr

JOYSTICK : Cher Zefhyr,
Dragon Age : Origins, on est d'accord, n'arrive pas à la cheville de Baldur's Gate. En regardant bien, il n'est qu'un jeu de rôle fantoche aux allures de Disneyland pour grosbills, plombé par une liberté illusoire et des coffres impossibles à forcer… Tout ça, je suis d'accord. Mais même là, j'ai envie d'ajouter : Que vaut en solo un Baldur's Gate fade et stéréotypé à côté d'un Planescape : Torment ? Rien ou presque, le néant total. Mais ouvrons un peu les yeux ; ces jeux de rôle-là sont morts depuis longtemps. Sur des vieux de la vieille comme vous et moi, Dragon Age ne peut, au mieux, qu'exercer un charme nostalgique. Il est incomplet certes, mais tout comme Drakensang, il reste ce qui se rapproche le plus en ce moment de ce que j'aime dans les RPG PC à l'ancienne. Maintenant, dilemme : Que dire à nos lecteurs ? Que Zork surclasse Dragon Age ? Doit-on rappeler à chaque test que « Bon sang, c'était vachement mieux y a quinze ans, si vous avez BG chez vous, oubliez Origins » ? Quoi qu'on en dise, si Dragon Age 1 n'est pas le meilleur des RPG, il reste un bon jeu. Sinon à ce compte-là, c'est bien simple, je vous dirai que Quake 3 écrase n'importe quel FPS depuis plus de dix ans, à commencer par ces maudits Call of Duty. Mais dix ans sur un même jeu, ben ça lasse. Un dernier détail : Vous auriez vu ma crédibilité dans le coin ? Je suis sûr qu'elle est par là…

Bonjour, je m'appelle Théotime Brichard et j'ai 12 ans. Un jour, quand j'étais chez un de mes meilleurs amis, il m'a montré […] World of Warcraft. Alors quand j'ai vu un Joystick sur World of Warcraft, j'ai décidé d'essayer, j'ai adoré, et après, chaque semaine j'ai acheté les magazines Joystick. […] Merci !

JOYSTICK : Théotime, soyez béni !
Si tous nos lecteurs achetaient « des Joystick chaque semaine », quel bonheur ce serait ! Merci en tout cas pour ce petit message.

Salut à toute la rédaction,
Venant de mettre un terme à une longue période de No-lifing (trouvez-moi le terme français, c'est votre boulot après tout) sur WoW, c'est tout naturellement que je me suis tourné vers vos jeux du mois que j'avais ingratement entassés dans un coin, à savoir les séries Splinter Cell, Hitman et Medal of Honor… « Que du bon, me disais-je, et en plus je vais pouvoir suivre les évolutions au fil des épisodes. » Béotien que j'étais ! En fait d'évolution, il n'y en a pas, […] et le pire, c'est que je n'ai pas souvenir que ces jeux aient eu de mauvaises critiques de votre part. Alors, complices ? Oh certes, vous pourrez me répondre que depuis les rédacteurs ont changé et que […] vous nous prévenez lorsque les suites sont vraiment très proches du jeu de départ, mais pourquoi continuer à encourager les éditeurs en leur mettant de bonnes notes (exemple, Bioshock 2) ? Personnellement je manque de temps et d'argent pour jouer à un jeu déjà vu. Un peu moins d'indulgence, et donc un peu moins de vente de ce type de jeu, forcerait peut-être les éditeurs à commercialiser des jeux qui ressemblent moins à l'original.

ZobiLaMouche

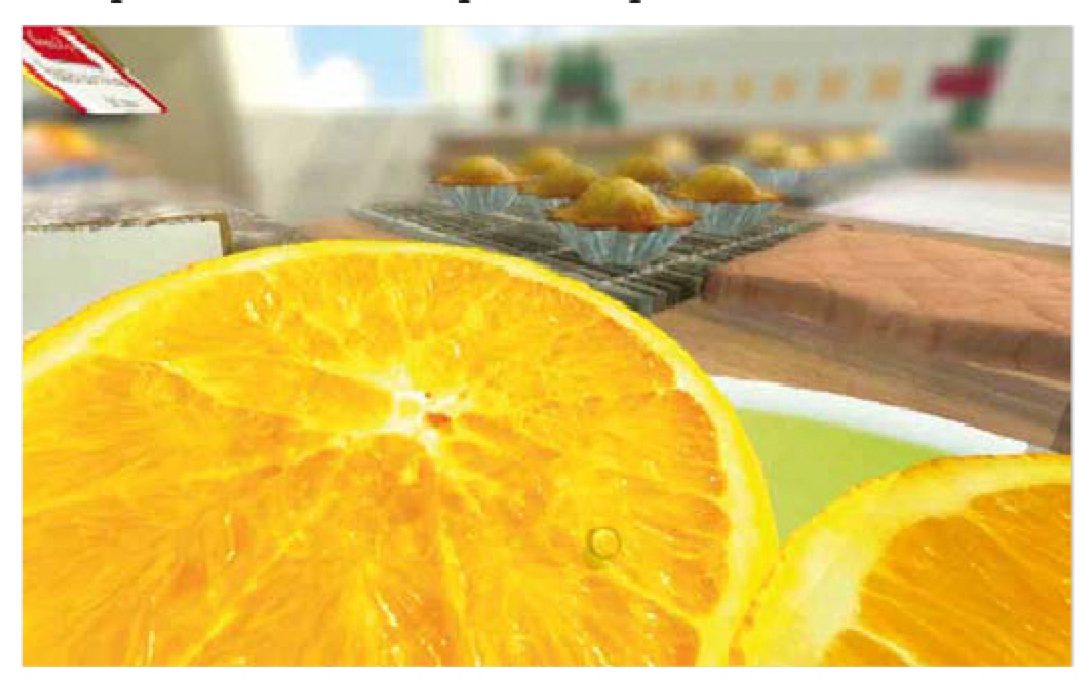
JOYSTICK : Cher Zobi,
Complices ? Pas vraiment. C'est le formatage du marché qui veut qu'on nous abrutisse de suites prudentes et sans génie. D'ailleurs je vous le donne en mille : la faute retombe encore sur les scélérats qui achètent aveuglément des Call of Duty à la chaîne comme des moutons. Casser un jeu honnête parce qu'il ressemble trop à un autre jeu honnête semblerait… malhonnête ? Oui. Et au fond, pensez-vous vraiment que Joystick influence de façon significative les ventes de jeux à l'échelle d'un Ubisoft ou d'un Square Enix ? Sûr ? Vous le pensez vraiment ? C'est flatteur, mais Joystick contre Ubi, c'est David contre Goliath ! Enfin, non, car là, David gagne… Alors, le Père Fouras contre Mike Tyson ! Ou mieux ! La schtroumpfette contre Attila et toute l'armée des Huns ! Ensuite, à la question « un manque d'évolution rend-il un jeu moins bon que son prédécesseur ? », je répondrai par un seul mot magique : StarCraft II !



joystick DVD-ROM

VOTRE DVD

À demi-page, demi-chapô ! Ne vous étonnez donc pas si cette introduction n'a pas de chute, parce que ben…



Le jeu complet

Genre Plateformes - **Éditeur** Exkee - **Développeur** Exkee - **Site** www.i-fluid.com

I-Fluid

Développé par les petits Frenchies de Exkee, I-Fluid vous place dans la peau d'une goutte d'eau (st'une expression, voyons !) que vous devez guider à travers des niveaux semés d'embûches (plus précisément, semés de tranches de pain de mie, de pommes de terre ou de pots de confiture…). Au fil des niveaux, votre goutte pourra s'accrocher au mur, sauter, contrôler divers objets… Le jeu typique qui exige patience et dextérité, comme je le disais dans mon test du numéro 210 de Joystick. En outre, la réalisation est on ne peut plus honnête ; les décors sont sympas (même s'ils sont peu variés) et la physique est bien gérée. Seul le prix dénotait un peu à sa sortie (20 euros) mais vu qu'on vous le donne gratos, bah, c'est gratos, donc vous auriez tort de ne pas essayer. Et ne me dites pas que je poutre la terre entière, je le sais déjà.

ET AUSSI…



Heroes in the Sky

Plein de jolies choses, comme Heroes in the Sky, un MMO de combats aériens en pleine Seconde Guerre mondiale, qui vient juste de passer en version francophone. Ou comme une petite compilation des jeux indé comme Incertitude, Trials, M.A.R.S. ou Dead Meets Leads, chroniqués par Yavin dans ce numéro, ainsi que quelques mods (Get a Life, Nations of War, Worry of Newport) et vidéos (Anno 2070, Portal 2). Tout pour éviter de développer un cancer de la peau avec ce soleil, quoi.



Genre Jeu de rôle
Éditeur Namco Bandai
Développeur CD Projekt RED
Âge conseillé 18+
Site www.thewitcher.com
Prix 50 €
Sortie 17 mai 2011
Configuration recommandée CPU 2,2 GHz, 2 Go de Ram, Nvidia 8800 ou ATI 512 Mo
Texte & voix en français

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS

LE RPG TIENT SON NOUVEAU CHAMPION

Exceptionnel : se dit d'un élément qui sort de l'ordinaire, ou dont les qualités intrinsèques en font un objet rare et/ou de grande valeur. « Exemple : Kracoukas est allé en Pologne tester The Witcher 2 cette semaine. Il est exceptionnel. » (ndlr : On parle du jeu, bien sûr, tout le monde sait que Kracou n'a d'exceptionnel que sa cupidité).



The Witcher 2 est recommandé par l'association française des éleveurs de No-life.

Celle-là, c'est Sundin qui la voulait… Pour le bien du mag, m'a-t-il dit…

EN RÉSUMÉ

Sans doute, le cousin texan de Sundin se serait-il fendu d'un de ces fameux : « Amaaazing ! Il est amaaaazing, ce game ! » Mais le Français que je suis se contentera d'un sobre : « Si vous ne deviez en acheter qu'un cette année, ce serait celui-là. Beau travail, messieurs.

PLUS

- Une réalisation qui claque
- Une ambiance mature et immersive
- Des quêtes intelligentes
- Un système de combat aux petits oignons
- Des dialogues AMAAAZING !

MOINS

- Une difficulté qui s'émousse (un peu) après le chapitre deux

VERDICT 19/20

Laissez-moi me rappeler… La dernière fois que j'ai mis une note aussi élevée à un jeu, c'était… Ben non, en fait… Je n'ai jamais mis une note aussi élevée à un jeu. Même pas pour Dragon Age : Origins, sur lequel j'avais pourtant passé 70 heures bien tassées et quelques grands moments de jeu vidéo. Aaaah, Dragon Age : Origins… Vous sentez cette douce nostalgie qui vous envahit, en repensant à cette époque ô combien glorieuse, où BioWare considérait encore le PC comme « Ze place to be » en matière de RPG, et où notre communauté était chouaillée et traitée avec tous les égards dus à son rang ? Oui, je sais… Je ne devrais pas continuer à m'acharner comme cela sur le corps mort de Dragon Age 2. Mais si je remets ça sur la table, c'est pour une raison précise. En effet, si The Witcher 2 concrétise sur les étals tout le bien que je pense de lui, ce ne sera pas seulement grâce au travail acharné >>>



PRÉCÉDEMMENT, DANS THE WITCHER

Bien évidemment, je ne saurais trop vous conseiller de terminer le premier épisode de la saga avant d'embrayer sur ce nouvel opus. D'abord parce qu'il est disponible à pas cher, et qu'il n'a absolument pas à rougir des sévices du temps qui passe. Ensuite, parce que vous aurez la possibilité de recharger vos anciennes sauvegardes au démarrage de cette suite, histoire que tout le monde sache quel fieffé filou vous êtes. Mais si d'aventure, vous ne souhaitiez pas tenir compte de mes judicieux conseils, sachez que vous retrouverez Geralt quelques semaines seulement après la tentative d'assassinat raté du roi Foltest (la fin de the Witcher 1). Ce dernier, considérant à raison qu'il vous doit la vie, ne veut plus vous lâcher d'une semelle, et insiste pour que vous fassiez le siège du château du comte de La Valette en sa compagnie. Quelles sont les mille et une aventures qui vous attendent là-bas ? Le roi est-il toujours menacé ? Son assassin présumé est-il effectivement un sorceleur, comme vous ? Et la belle Triss ? Vous fera-t-elle profiter de cette ravissante nuisette que vous lui avez offerte pour Noël ? Tsss tsss tsss… Il faudra jouer pour le savoir.



Les souvenirs perdus de Geralt seront contés sous forme de BD.

> « The Witcher 2 est tout simplement le meilleur RPG qu'il m'ait été donné de voir depuis longtemps, surpassant même DAO, et de loin. »

de son équipe de développement, ou à son gameplay bien ficelé, mais à la philosophie qui a guidé sa réalisation. Une « way of life », comme dirait notre cher Brandon, le cousin texan de Sundin, que Thomazs Gop, producteur du jeu, nous a résumé de la manière suivante : « L'un de nos principaux objectifs en démarrant le développement a été de construire un jeu qui rend les joueurs PC fiers de jouer sur PC. Pas parce que ces derniers valent mieux que les joueurs console (Mode troll ON, force est de constater que la plupart du temps, c'est quand même vrai, Mode troll OFF), mais dans le sens où nous voulions un jeu, pour une communauté, et une plate-forme. » Bien sûr, de son propre aveu, il s'agit là d'une stratégie ambitieuse, coûteuse, et qui ne laisse que peu de place au compromis. Mais pour quels résultats, les amis ! The Witcher 2 est tout simplement le meilleur RPG qu'il m'ait été donné de voir depuis longtemps, surpassant même DAO, et de loin.

PEGI 18+

Bon, maintenant que j'ai le pantalon sur les chevilles, autant vous dire que j'ai intérêt à assurer côté argumentation. C'est pourquoi je me permettrais de commencer par l'aspect qui m'a le plus marqué, et qui faisait déjà l'apanage du premier épisode, ce côté mature que l'on ne retrouve dans aucun autre RPG. Évidemment, quand on parle de maturité dans un jeu vidéo, on pense immédiatement à des masses de nichons, ou à des hectolitres d'hémoglobine qui se déversent sur la route de notre héros. Et je ne dirais pas le contraire : notre ami Geralt de Riv ne manquera pas d'occasions pour aller courir la gueuse, et les différentes épreuves qu'il devra surmonter laisseront rarement les murs immaculés. Toutefois, au contraire de bien des titres, ces artifices ne seront qu'un moyen, et non une fin. Ils ne seront là que pour donner encore plus de corps à une ambiance résolument glauque et crasseuse. Notamment au début du jeu, où la magie reste encore peu présente, on a parfois l'impression d'assister à une véritable reconstitution historique du Moyen Âge et de son obscurantisme : les paysans sont incultes et

>>>

Je veux bien être ton ami, mais évite de me regarder quand tu me parles.

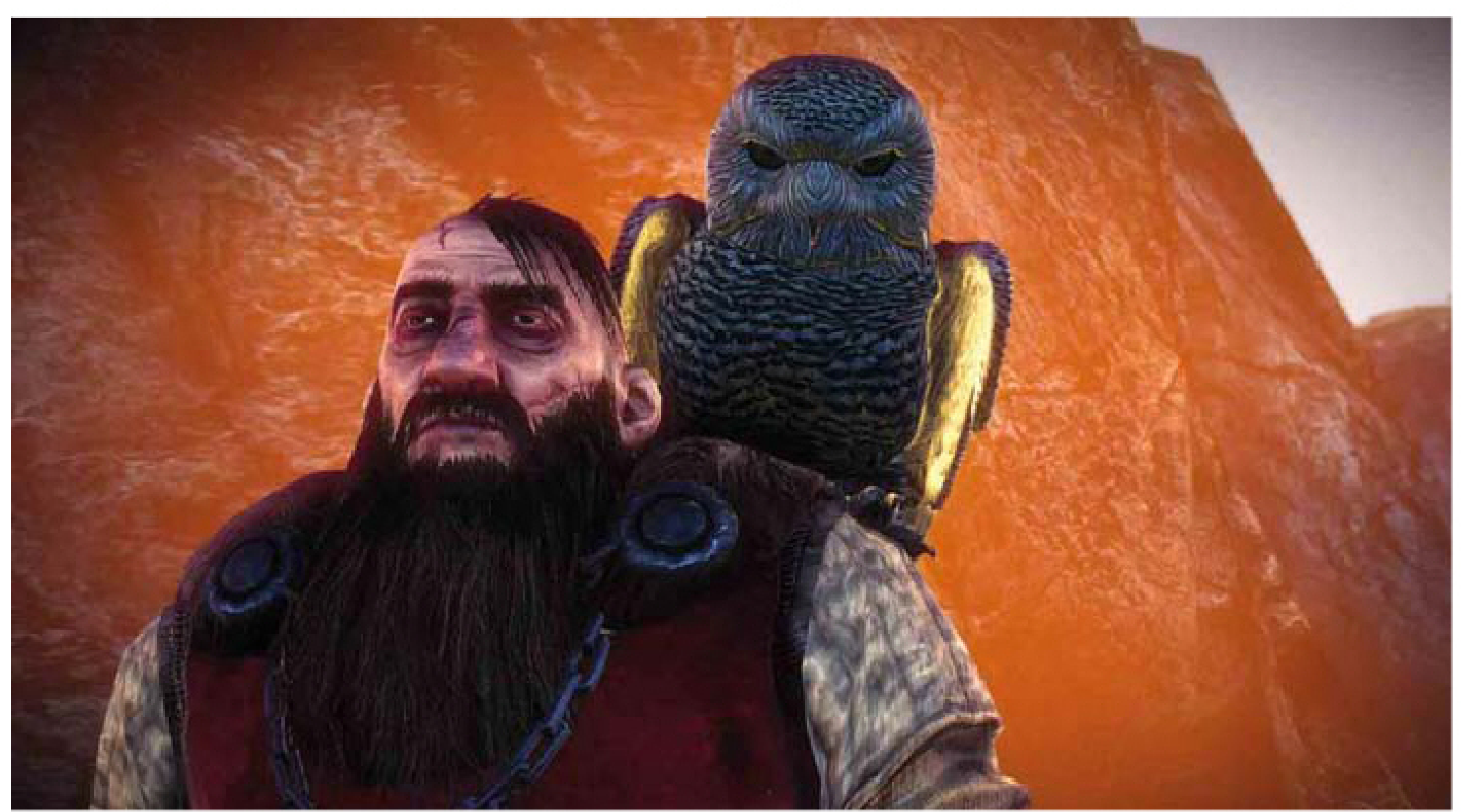
GERALT MAJAX OU GERALT LE BARBARE ?

Geralt de Riv étant censé avoir déjà pas mal roulé sa bosse dans le premier épisode, il semblait assez logique qu'il ne débarque pas nu comme un ver dans ce nouveau volet. Outre quelques pièces d'équipement, vous disposez donc des cinq sorts que vous aviez eu tant de mal à apprendre précédemment : pour mémoire, Aard lance une onde de choc qui renverse vos adversaires, Yrden pose un piège magique devant vous, Igni remplace avantageusement un lance-flammes, Quen érige une barrière protectrice autour de vous, et enfin, le petit dernier, Axii, vous permet de contrôler l'adversaire, le ralliant à votre cause pendant quelques instants. Plus le héros progressera, plus ses sorts gagneront en vigueur. Le Quen de niveau 2, par exemple, renvoie une partie des dommages subis vers l'ennemi. Et tant qu'on parle de progression, sachez que cette dernière se fera au travers de quatre branches bien distinctes : escrime, magie, alchimie, et général. Sachez enfin que la spécialisation à outrance (tout en magie ou tout en alchimie) n'est pas forcément la meilleure solution. J'ai pour ma part opté pour un combo fondé sur le pouvoir Quen en défense et sur l'optimisation des dégâts à l'épée en attaque, et croyez moi, ça envoyait de la bûche de Noël !

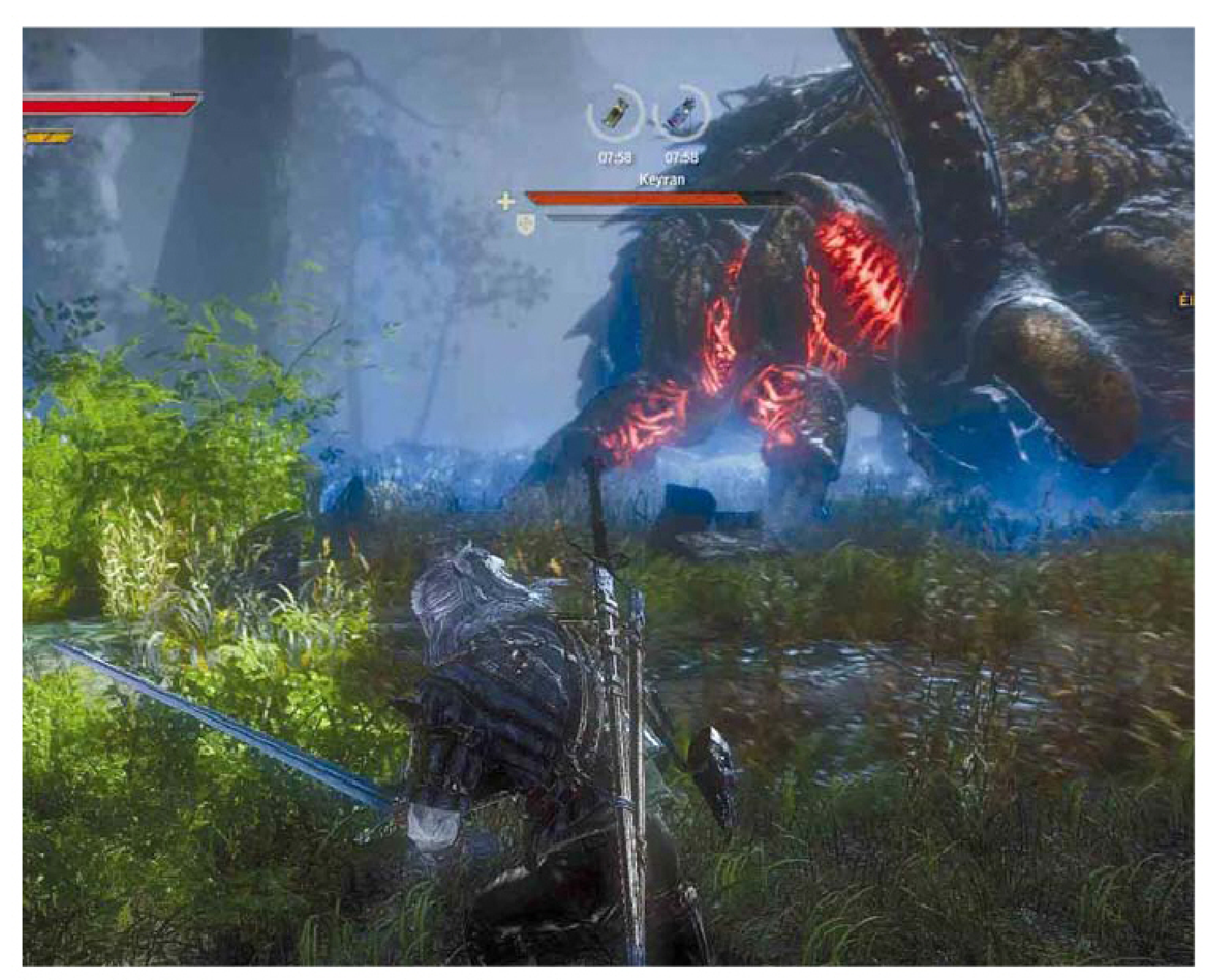
>>> rustres, les nobliaux corrompus jusqu'à l'os, et la différence est vue au mieux avec méfiance, et souvent, comme une menace à exterminer. Dans la même veine, les missions qui vous seront confiées n'auront rien à voir avec la sauvegarde du monde libre, ou la destruction d'un quelconque champion du Mal. Non ! Ici, l'objectif n'est pas d'incarner un énième sauveur, mais simplement de partager les doutes d'un homme aux prises avec un monde hostile, et des préjugés contre lesquels il ne peut rien. Aussi, pour Geralt, il n'y aura jamais de réponses faciles, jamais de conséquences toutes noires ou toutes blanches. Et sa seule option restera bien souvent de choisir entre le moindre des deux maux : sauver de pauvres innocentes prisonnières d'une maison en flammes, ou poursuivre le kidnappeur de sa bien-aimée. Des enjeux complexes, réalistes et immersifs, qui donnent vraiment une dimension particulière à ce RPG.

Ça vous plaît ? C'est DX9 qui l'a fait !

Certes, comme je l'ai souligné quelques lignes auparavant, ce souci de réalisme, et cet univers mature, ils existaient déjà dans le premier épisode. Alors pourquoi la chose semble-t-elle mieux fonctionner dans ce nouvel opus ? À cela deux réponses. D'abord, l'absence totale de compromis.



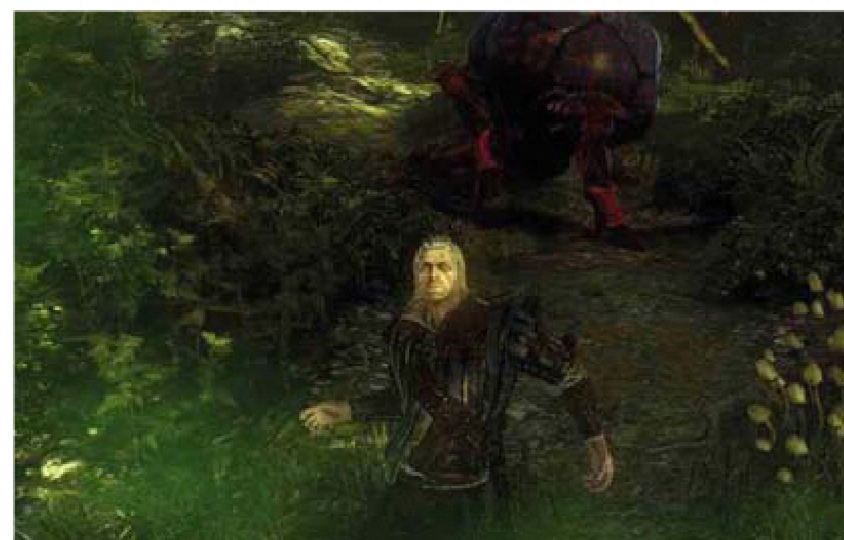
Vous n'aviez pas un parent dictateur dans l'Allemagne des années 40 ?



Le Keyran ! Huit tentacules pour vous entourer d'amour !



Un homme, une femme, une fontaine : ça en fait, des possibilités !



Ci-gît le sorceleur, tué par une mite géante… Pas très glorieux.

> « Que ce soit au niveau de l'ambiance, ou dans la manière d'aborder l'univers d'Andrzej Sapkowski, CD Projekt fait un sans-faute. »

Par exemple, dans The Witcher, chaque fois que vous culbutiez une prostituée, la performance se matérialisait par une prude carte de tarot aux décorations suggestives. Ici, au diable la pudeur ! Les scènes de sexe n'ont jamais été aussi assumées, et on nous montre tout ou presque. Mais je le répète : n'y voyez nul voyeurisme. La violence physique, le sexe, ne sont pas là pour attirer le chaland, mais pour apporter de la cohérence à un tout. Quant au second point, il tient bien sûr à la réalisation, en tout point somptueuse. Pour vous donner un élément de comparaison, avant de revêtir l'habit du fameux sorceleur, j'étais en pleine chasse aux extraterrestres dans Crysis 2. Et honnêtement, il m'est bien difficile de juger lequel des deux titres prend l'avantage sur l'autre sur un plan technique, tant les deux respirent le boulot propre et sans bavure. En fait, si je devais vraiment trancher, ce serait moins l'aspect esthétique, que le soin apporté aux détails sonores qui ferait pencher la balance. En effet, CD Projekt a réalisé un travail formidable sur les dialogues, aussi bien dans leur écriture, que dans la manière de les jouer. C'est bien simple, je ne me rappelle pas avoir déjà profité de doublages français aussi réussis dans un jeu. Les acteurs sont toujours dans le ton juste, lorsqu'il faut donner une touche dramatique à un événement ou quand il faut alléger un peu l'atmosphère après quelques séquences lourdes en émotion. Le vocabulaire employé, également, est parfois à hurler de rire. Franchement, dans quel jeu avez-vous déjà entendu un ivrogne vous hurler « Je vais t'arracher la bite, et t'exploser la tête avec ! » avant de vous foncer dessus ? Et cet instructeur qu'on croirait tout droit sorti de Full Metal Jacket, qui encourage ses troupes avant l'assaut de la forteresse des La Valette à grands coups de « Je vous préviens, bandes de punaises ! Je vous interdis de crever comme des corniauds ». Mais WTF ! On trouvera même quelques savoureuses références à des grands noms de l'heroic fantasy, comme lorsque ce prêtre essaie de convaincre Geralt de lui ramener « l'anneau de pouvoir, l'anneau pour les gouverner tous, pour les amener tous et dans les ténèbres les lier ». Et Geralt, qui lui répond en s'éloignant : « C'est ça, ouais… Pour me retrouver à courir pieds nus sur les flancs d'un volcan… Merci, mais non merci. » Que du bonheur !

Pas de skill, pas de chocolat

Bon… Je pourrais aisément continuer à vous conter les mille anecdotes et rebondissements qui vous attendent, mais je crois que vous avez compris mon propos : que ce soit au niveau de l'ambiance, ou dans la manière d'aborder l'univers d'Andrzej Sapkowski, CD Projekt fait un sans-faute. Reste maintenant à discuter de la question du gameplay, un aspect sur lequel le premier opus montrait quelques faiblesses, il faut bien l'avouer. Son système de combat, par exemple, se révélait assez répétitif à la longue. En effet, il suffisait de choisir au début de l'affrontement le style à adopter parmi les trois disponi- >>>

N'OUBLIE PAS LES ŒUFS DE CAILLE !

Outre la magie et l'escrime, dont j'ai déjà beaucoup parlé, Geralt fera appel à l'alchimie pour démultiplier ses pouvoirs. Rappelons succinctement de quoi il s'agit : chaque créature qui périra sous la puissance de ses coups laissera derrière elle un certain nombre de composants. Ces derniers serviront à fabriquer des élixirs qui augmenteront temporairement (10 min) ses capacités, ou lui en octroieront de nouvelles, comme la vision de nuit, par exemple. Toutefois, ces élixirs seront semblables aux fameux mojitos du Chilien, il ne faudra pas en abuser, car à quoi bon gagner un bonus de 70 en humour, si c'est pour perdre connaissance au bout de cinq minutes après avoir vomi sur la table.



Geralt dispose toujours de deux lames, selon que l'adversaire soit humain ou pas.

>>> bles (puissant, rapide, ou adapté face à un groupe), et de cliquer selon un timing précis pour enchaîner les combos. Disons que si les engagements ne perdaient rien en esthétisme, le fait de cliquer bêtement sur un bouton de souris manquait cruellement de panache. C'était aussi l'avis de l'équipe de développement, qui a décidé de remettre le skill au centre des débats. Les combats se déroulent donc toujours en temps réel, mais le joueur a cette fois le contrôle entier de son personnage : déplacements de base, parade, esquive, un clic gauche pour un coup rapide, un clic droit pour un coup puissant, et à vous de vous démerder pour rester en vie ! Et croyez-moi, ce ne sera pas chose facile ! Car en plus d'être nombreux, vos adversaires, qu'ils soient monstres ou humanoïdes, seront loin d'être des courges. Ils pareront, se protègeront chercheront la faille, vous encercleront, bref, vous casseront les noisettes jusqu'à ce que vous hurliez pitié, ou que vous en veniez à bout. Et le résultat est sans équivoque : on s'éclate !

COIN CULTURE

Il pleut des citernes de flotte, votre femme vous a quitté et vous êtes au chômage ? Génial ! Vous avez donc tout le temps nécessaire pour vous plonger dans la lecture de la saga épique d'Andrzej Sapkowski. Elle comprend 5 volumes, du Sang des Elfes à La Femme du Lac, et vous contera les aventures de Geralt de Riv avant qu'il ne devienne une icône vidéoludique. Et si vraiment votre femme tarde à revenir, ou que vous ne retrouvez pas de boulot, il y a toujours le film, inspiré de ces mêmes livres, intitulé « The Hexer », et qui fut un four monumental lors de sa diffusion en 2001. On ne peut pas gagner à tous les coups.

La mort vous va si bien

Bon, on meurt beaucoup aussi, je ne vous le cacherai pas, mais franchement, quel pied lorsque l'on réussit à décapiter un adversaire, puis à en esquiver un autre avec souplesse, et prendre juste assez de distance pour l'envoyer voler avec un sort d'Aard. Ha oui, c'est vrai… Comme je vous le disais précédemment, Geralt dispose d'un arsenal de cinq sorts, les mêmes que dans le premier épisode, et ce, dès le début de l'aventure. Des sorts qui apporteront une touche stratégique non négligeable, puisque leurs effets différeront selon que vous soyez en combat ou non, et selon l'environnement qui vous entoure. Le sort Aard, par exemple, envoie une vague de force devant vous. La plupart du temps, elle met l'un de vos adversaires K.O. pendant quelques secondes. Mais si celui-ci se trouve près d'une falaise, la vague peut alors le projeter suffisamment loin pour qu'il fasse un salto mortel. Hors combat, Aard peut aussi être utilisé pour ouvrir des portes closes, ou mettre à jour des passages secrets dans une grotte. Bien sûr, accéder à tous ces pouvoirs n'est pas forcément chose facile, lorsque l'on est dans le feu de l'action et que l'on n'a pas quatre mains à disposition. C'est pour cela que CD Projekt a limité le nombre de raccourcis disponibles à deux. Et lorsque vous avez besoin d'accéder à d'autres pouvoirs, il vous suffit de maintenir une pression sur la touche ctrl. Celle-ci ralentit momentanément le combat, et fait apparaître un menu grâce auquel vous pouvez assigner de nouveaux pouvoirs, défensifs, offensifs ou de contrôle. Si vous ajoutez à cela les boss, qui nécessiteront tous des tactiques particulières, les nombreux gadgets dont Geralt pourra s'équiper (pièges, bombes, ou fumigènes) et qui fonctionneront sur le même principe que les sorts, vous obtenez un ensemble à la fois souple, nerveux et diversifié… Bref, un modèle du genre.

> « En fait, si l'on y regarde bien, tous les défauts que l'on avait pu observer sur The Witcher ont été dûment corrigés. »

Pareil qu'avant, mais mieux

En fait, si l'on y regarde bien, tous les défauts que l'on avait pu observer sur The Witcher ont été dûment corrigés. C'est valable pour le dynamisme des combats, comme je viens de l'exposer, mais également pour l'interface, largement épurée, et qui offre maintenant une vraie convivialité. Les menus sont clairs, faciles d'accès, et compartimentent intelligemment les différents

aspects du jeu : la partie action d'un côté, la gestion de notre personnage d'un autre (quête, inventaire, compétences). Un peu dans la même veine que ce que BioWare proposait déjà dans Dragon Age 2 (un des rares aspects où ils ont réussi à briller, en fait). Les mini-jeux sont aussi plus nombreux, avec l'apparition du bras de fer, et disposent, pour certains, d'un véritable effort de mise en scène. Les combats à mains nues auxquels vous serez parfois amené à participer offrent en effet un spectacle digne des meilleurs tournois de free fight, même si le contrôle du personnage ne se fait plus que par l'intermédiaire de QTE (il faut cliquer sur la touche affichée à l'écran pour déclencher un mouvement ou une contre-attaque), le plaisir est bien là. Quant au système de crafting, il est parmi les plus équilibrés qui soit, et d'ailleurs, chose rare, si vous allez faire un tour dans l'inventaire de mon Geralt niveau 21, vous constaterez qu'une bonne moitié de son équipement a été fabriquée, et non lootée.

Intel inside

Mais cher Kracoukas, tu n'as donc pas la moindre critique à émettre ? Mais non, chers lecteurs ! C'est ce que j'essaie de vous dire depuis tout à l'heure ! Ce Witcher 2 est une tuerie ! Que ce soit par sa réalisation, son système de combat, ou tenez… Ses quêtes également ! Elles vous demanderont de ré-flé-chir ! Dans le premier chapitre, par exemple, on m'a mandaté pour chasser hors du marais un troupeau de créatures appelées nekker. En bon soldat, j'ai passé une bonne heure à exterminer la pauvre bête partout où elle se trouvait, mais rien n'y faisait : plus j'en dégommais, plus il y en avait. Plus tard, en tapant la causette avec une herboriste, j'ai découvert que les nekkers vivaient dans des nids, que j'ai commencé à chercher. Une fois face à l'un d'eux, je me suis rendu compte que ni la magie ni le tranchant de ma lame n'allaient m'être d'un grand secours… Il me fallait du lourd : un lance-roquettes, un obus de 45, ou tiens, pourquoi pas cette bombe artisanale dont j'ai récupéré la recette il y a peu. Et tout cela, il m'a fallu le découvrir, sans aide de la minimap pour me guider d'un PNJ à un autre suivant un chemin tracé au millimètre. Un concept qui avait quasiment disparu depuis l'avènement des quêtes dites « FEDEX », et qui, une fois de plus, fait plaisir à voir. Alors évidemment, au début, on est un peu déstabilisé, on erre en cherchant tel ou tel personnage, mais finalement, on finit par s'approprier l'endroit, à connaître tout le monde, à s'informer. Bref, à s'immerger complètement dans l'histoire.

Tu conclus, là ? On t'attend pour un LoL !

Aussi, devant tant de perfection, pourquoi pas la note maximale, me diront certains d'entre vous ?



Forêt ou montagne, la beauté des environnements laisse sans voix.



Pour Geralt comme pour Lucky, certains matins sont plus durs que d'autres.



Certains monstres vous permettront de crafter des objets très puissants.

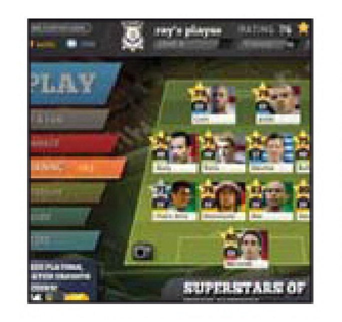
D'abord, parce que je risque de passer encore pour le Bisounours de service qui aime tous les jeux à la folie, ce qui est complètement faux, mais certaines vieilles rumeurs ont la vie dure. Ensuite, parce que comme le souligne régulièrement l'ami Sundin, la perfection n'existe pas, ni dans le monde des jeux vidéo, ni dans aucun autre d'ailleurs. Et The Witcher 2 ne fait pas exception à cette règle. Oh, le défaut est minime, je vous l'accorde, et il concerne la difficulté. Si pendant les deux premiers chapitres, les amateurs de défis guerriers auront largement de quoi contenter leur ego, la suite du jeu se situera un ton en dessous, notamment si vous avez la bonne idée de développer certains combos particulièrement efficaces, ceux qui allient magie et escrime. Cela n'enlève rien au plaisir de jeu, les combats n'en restent pas moins excellents, et vous aurez toujours la possibilité de passer au niveau suivant de difficultés pour corser encore l'aventure. Mais voilà, ça reste un ton en dessous. Cela dit, faut pas pousser mémé dans le fromage de chèvre, 19, c'est déjà pas si mal, non ?

KRACOUKAS


Ensemble
Nous vaincrons
Disponible le 17 juin 2011
Découvrez le chapitre le plus attendu de la saga Dungeon Siege.
Endossez le rôle de l'un des quatre membres de la Légion
et combattez seul ou battez-vous aux côtés
de trois de vos amis en mode coopération !
www.dungeonsiege.com
SQUARE ENIX.
Copyright © 2011 Square Enix, Inc. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. Dungeon Siege is a registered trademark of Square Enix, Inc. All rights reserved.
The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.


Dungeon Siege III
PC DVD
Dungeon Siege III
16
Précommandez maintenant
l'édition limitée et recevez
gratuitement 4 objets exclusifs !
Anneau incandescent de Feunel
Morsure de l'Arakun
Talisman du Grand Mage
Cœur sacré de la Légion
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
16
www.pegi.info

NEWS



POUR OU CONTRE 28
Les social games sont l'avenir du jeu PC.

Opinion

PAR YAVIN

Vive les patates

Ah, ils sont malins, nos amis de chez Valve Software. Au lieu de balancer un poisson d'avril pas drôle, comme beaucoup de leurs confrères, les roublards ont lancé un gigantesque jeu de piste en réalité alternée (Alternate Reality Game ou ARG) fondé sur une compilation de treize titres indépendants. Chaque titre s'est vu modifié pour distiller de précieux indices afin d'élucider le mystère et – peut-être – permettre à Portal 2 de sortir un peu plus tôt que prévu. On trouvait ainsi des Companion Cube dans Super Meat Boy, de nouvelles musiques, et d'autres références au jeu de Valve dans ce drôle de « Potato Sack » (sac à patates, le nom de la compil'). Pour participer, il fallait posséder les jeux et donc passer à la caisse. Les plus cyniques y ont vu une opération 100 % mercantile (Valve prend une commission sur chaque jeu vendu) un peu foireuse, alors que les plus optimistes défendent la plus belle mise en avant des jeux indé de l'histoire. Au fond, les deux ont raison et Valve a réussi son coup en faisant parler de lui comme rarement.



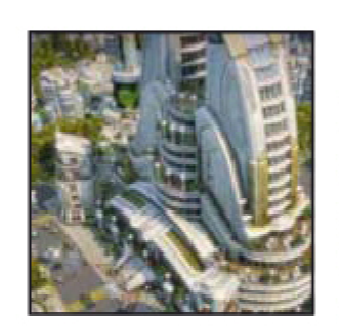


Battlefield 3 ■ Opération séduction

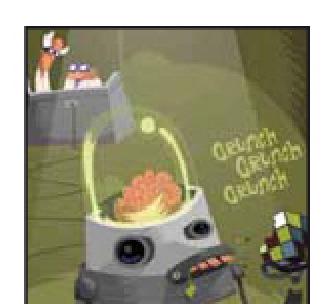
Dans la ligne de mire

Nombreux sont les éditeurs qui courent derrière Call of Duty dans l'espoir de faire aussi bien, voire mieux que la franchise d'Activision. Par mieux, on parle bien entendu des ventes réalisées et de la tétratonne de brouzoufs que de tels jeux sont susceptibles de rapporter. Prêt à tout pour aller chercher son illustre concurrent, Electronic Arts n'a jamais caché son intention de développer des FPS destinés à séduire un public friand de guerres hollywoodiennes. Évidemment, quand on dispose dans son cheptel de développeurs d'un studio aussi talentueux que les Suédois de DICE, c'est tout de suite un peu plus facile. Un sentiment plus que confirmé par la première présentation de Battlefield 3 qui pourrait non seulement s'avérer décisive mais, peut-être, et pour la première fois, menacer l'hégémonique Call of Duty. Si l'on ne connaît pas encore grand chose de la sale histoire que vivront nos « fameux marines américains » (sic), on sait déjà que le titre s'orientera sur les combats urbains, dans des lieux aussi variés que le Kurdistan, Téhéran, Paris ou New York. Le moteur 3D utilisé (Frosbite 2) en met clairement plein la vue avec des effets de lumière à gogo et des environnements recelant de grosses surprises comme des immeubles qui s'effondrent et autres grands moments de cinéma dont nous serons les héros. Battlefield oblige, le multijoueur ne sera pas oublié en proposant des parties jusqu'à 64 joueurs qui permettront de prendre le contrôle de nombreux véhicules terrestres, maritimes ou aériens. Sans le moindre doute, on peut d'ores et déjà affirmer qu'une ambiance du tonnerre se dégage du titre et que si le gameplay tient la route (ce dont on ne doute pas), ce Battlefield 3 risque bien de frapper un très grand coup lors de sa sortie, à l'automne de cette année.

> Le multijoueur ne sera pas oublié en proposant des parties jusqu'à 64 joueurs.



REPORTAGE 30
Changement et continuité pour ce nouvel Anno qui se déroulera en 2070, oui, oui…



CHRONIQUE 32
Sundin s'est penché sur le cas de l'Intelligence Artificielle qui n'évolue pas aussi rapidement qu'elle pourrait le faire.



JEUX INDÉ 34
Un puzzle game bourré d'excellentes idées, un first person plateformers, et du die & retry découpé en cases.

Confrontation ■ Stratégie jolie

UN PLATEAU DANS L'ÉCRAN

Vous aimez les jeux de plateau et la stratégie temps réel ? Vous détestez les jeux de plateau mais aimez la stratégie temps réel ? Dans les deux cas, cette news vous concern… Comment ? Vous n'aimez rien ? Ben euh, je sais pas moi, allez mourir ? Ou restez pour constater que grâce à Focus Home Interactive et le studio français Cyanide (Blood Bowl, Pro Cycling Manager) vous allez jouer, en fin d'année, à la version numérique de Confrontation, adaptation du jeu de plateau éponyme de la société Rackham. Situé dans l'univers fantastique d'Aarklash, le titre demande au joueur de prendre le contrôle d'une des quatre factions disponibles afin de bousiller les autres. Pour ce faire, il conviendra de recruter, équiper et préparer vos soldats aux combats avant de définir les meilleures stratégies pour parvenir à la victoire. L'environnement devrait jouer un rôle primordial dans l'action, mais je ne peux pas vous en dire plus vu que de ce côté-là, le mystère reste entier. Toujours est-il que Confrontation s'annonce original, plutôt mignon et pourrait bien devenir une des surprises de l'année si rien ne coince durant les quelques mois qui nous séparent de la sortie.



En plus, les acteurs sont séduisants.

Alien Jihad ■ Cours de diplomatie

Vous avez dit subtil ?

Lorsque l'on dispose de peu de moyens financiers, la meilleure manière de générer du buzz consiste à initier un projet assez polémique pour créer la controverse dès son annonce. Rien qu'à son titre, on devine qu'Alien Jihad ne fait pas dans la dentelle, et ça se confirme, lorsqu'on apprend que ce shooter un peu particulier mettra en scène une invasion d'E.T. dans un monde alternatif où les Américains sont potes avec la Corée du Nord, où le Royaume-Uni est rempli de nazis, alors que le festif Moyen-Orient voit défiler des bombasses en minijupes dans ses rues ensoleillées. Sortie, et Troisième Guerre mondiale, sont prévues… dans quelques mois.



Une vision du monde… particulière.

BRÈVES

Une attente insoutenable



En ce moment, la question que tout le monde se pose est de savoir à quelle date sortira le tant espéré cinquième épisode de Grand Theft Auto. Pour l'instant, les dernières rumeurs en date font état d'une mise sur le marché en 2012. Ah, et je déconnais pour tout le monde. Ma mère s'en tamponne complètement et préfère passer sa vie à faire des mots-fléchés.

Dites 2033

Selon un tas de confrères, la suite du FPS Metro 2033 aurait dû s'intituler Metro 2034. On ne voit pas bien pourquoi et visiblement les petits gars de THQ non plus, vu qu'ils semblent avoir opté pour Metro 2033 : Last Light. On peut donc en déduire que l'aventure se déroulera toujours en l'an 2033, et ça, c'est plutôt rassurant, mine de rien.



Merci d'être venu

Annoncé lors de la Gamescom 2010 de Cologne, Risen 2 : Dark Waters n'avait plus beaucoup fait parler de lui. Pour ceux qui en doutaient, le jeu de rôle de Piranha Bytes est toujours en développement, n'a pas (encore) de date de sortie et s'est illustré via une fort zoulie cinématique précalculée qui n'a probablement aucun rapport avec le jeu final.



On appelle ça frapper là où ça fait mal.

Street Fighter X Tekken ■ Le combat des chefs

Un jeu casse-gueule ?

Au vu des hésitations de l'éditeur japonais, on commençait sincèrement à se demander si Capcom n'avait pas fini par décider de laisser tomber les joueurs PC comme des vieilles chaussettes à pois dont on a un peu honte. Et bien non ! Preuve en est, cette annonce de Street Fighter X Tekken dont le titre trahit bien malgré lui le contenu du jeu. Vous l'aurez compris, ce nouveau titre de baston mettra en scène un paquet de combattants issus des deux univers. Au programme et sans être exhaustif, on retrouvera de vieilles têtes bien connues comme Ken, Ryu, Chun-Li ou encore Kazuya, Nina ou King. Tout ce beau monde se défoncera la mâchoire, les vertèbres et le col du fémur lors de combats classiques en un contre un avec un système de remplacement en cours de match. Côté graphismes, on peut s'attendre à des environnements et personnages magnifiques alors que l'ambiance générale devrait, c'est certain, en mettre plein la vue avec de nombreux effets visuels. Néanmoins, la sortie n'étant pas prévue avant 2012, il faudra, avant de sortir les poings et les pieds, apprendre à s'armer de la plus belle des vertus : la patience.

> « On peut s'attendre à des environnements et personnages magnifiques. »

LE COLLECTOR

Première classe

Dix années de domination ferroviaire méritaient bien une édition de luxe ! Disponible au moment où vous lirez ces lignes (sur www.auran.com), l'édition anniversaire de Trainz ravira plus d'un cheminot en herbe. Dans la grosse boîboîte en métal bien classe : Trainz 12, un poster, un énorme manuel papier, une carte des principaux raccourcis clavier, un certificat numéroté qui ne sert strictement à rien et des chips. Ah non, y'a pas de chips, c'est con, j'aime bien les chips.



BRÈVES

Need for thunes

Après un Shift 2 Unleashed en demi-teinte, son développeur Slightly Mad Studios, se retrouve maintenant sans aucun projet en cours, en raison de l'annulation d'un mystérieux titre par un éditeur non identifié. Du coup, plusieurs employés auraient été remerciés.



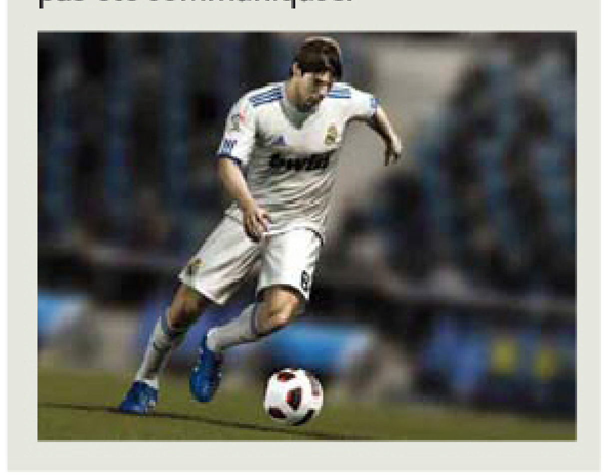
Rageant

Finalement sorti après huit longues années de développement, le remake indé du jeu de baston Streets of Rage a manifestement bien agacé Sega qui a fait valoir ses droits en supprimant tous les liens de téléchargement. Dommage, mais plutôt prévisible.



L'incroyable annonce

On ne s'y attendait vraiment pas et pourtant, une étonnante nouvelle nous a frappés de plein fouet : FIFA 12 est bel et bien en cours de développement chez Electronic Arts. Contenu, date de sortie et autres infos n'ont pas été communiqués.



BABE DU MOIS

NINA WILLIAMS

Aussi belle que fatale, Nina Williams est l'une des combattantes et des tueuses à gages les plus dangereuses de la saga Tekken. Jusque-là inconnue des joueurs PC, elle devrait occuper l'esprit de nombreux joueurs à la sortie de Street Fighter Cross Tekken, le prochain jeu de combat de Capcom annoncé sur nos machines, il y a quelques semaines de cela. Preuve, s'il en est que le PC se porte bien et que les éditeurs – même japonais – comptent profiter de la puissance de nos machines (et de notre talent de joueurs) pour leurs titres les plus emblématiques.

TrackMania 2 ■ Le renouveau ?

ROAD TRIP

L'année 2009 fut celle du grand chambardement pour le développeur français Nadeo, racheté par le mastodonte Ubisoft. Ce fut aussi l'occasion pour l'équipe parisienne de dévoiler la mise en chantier de TrackMania 2, dont on n'avait pas eu beaucoup de nouvelles jusqu'à présent. Prévu pour cette année, le jeu proposera de nouveaux environnements comme l'aride Canyon ou le verdoyant Valley en sus d'Arena, déjà bien connu des routards de la série. Manifestement, les voitures pourront subir des dégâts (cosmétiques ?) et s'illustrent déjà, grâce aux rares images disponibles.



BRÈVES

Poupées de son

Les organisateurs des Grammy Awards, que l'on peut voir comme les Oscars de la musique, ont fait un grand pas en avant en permettant à des jeux vidéo d'intégrer les nominations de quatre récompenses jusque-là réservées à des films et séries télé. On avance, doucement, mais on avance.



Rond comme un ballon

C'est une grande manie en ce moment que de vouloir nous prouver que la technologie Flash peut être remplacée par le HTML5. Et pour nous en convaincre, voici la plus grande version de Pac-Man de l'histoire de l'humanité. Ça n'en reste pas moins moche. **Site : http://worldsbiggestpacman.com**

Collision frontale

Coïncidence amusante, cette année, la Worldwide Developers Conference d'Apple se tiendra à San Francisco la même semaine que l'E3 de Los Angeles. Ce sera l'occasion pour la firme de Cupertino de présenter son très attendu iOS 5 et pour Steve Jobs, de s'acheter un nouveau pull. Non, je déconne.



Jouez bien, jouez vite, jouez pro.

ERAZER X5304 D un monstre est né

Vous aller commencer à manquer de bonnes excuses pour vos défaites à répétition. Avec le nouvel ERAZER X5304D, plus moyen de prétendre que « c'est encore mon PC qui plante ». Le dernier né de la nouvelle gamme de chez MEDION dispose d'un châssis bien aéré pour accueillir un concentré de puissance. La machine est prévue pour répondre aux normes de la nouvelle gamme Sandy Bridge de chez Intel, ce qui lui permet d'accueillir dans ses flancs le musclé Intel Core i7. Du côté de la carte graphique, c'est une GeForce GTX580, supportant le DirectX 11 qui est à la manœuvre. En démonstration sur leur stand de la Gamers Assembly avec Total War : Shogun 2, l'engin affichait des performances hors normes en termes de rendu graphique et de fluidité. L'implication de MEDION dans l'univers du gaming se traduit également par une offre complète d'accessoires dédiés (clavier, souris lestable, casque 5.1...) et un partenariat avec la marque Razer pour proposer des bundles attractifs.

« Des performances hors normes en termes de rendu graphique et de fluidité. »



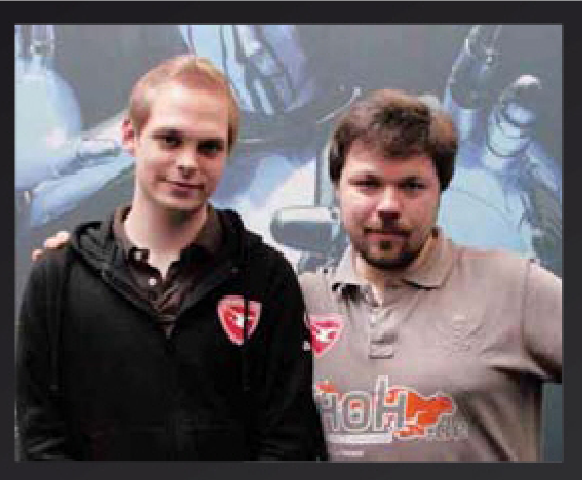
Les meilleurs joueurs de StarCraft II ont pu s'affronter sur le stand MEDION.

PLEIN FEU SUR STARCRAFT II

MEDION à la Gamers Assembly

MEDION a fait une entrée remarquée à la Gamers Assembly 2011, en sponsorisant le tournoi régulier de StarCraft II, ainsi qu'un tournoi All Star rassemblant 16 des meilleurs joueurs mondiaux. Après une demi-journée de duels hallucinants entre Tarson le Terran polonais et Qwerty le Zerg made in France, après de terrifiantes batailles de Cafards entre MoMaN et BeNSeN, c'est finalement Stephano (Zerg) et HasuObs (Protoss) qui se sont retrouvés en finale. Si le premier a confirmé sa montée en puissance, il s'est hélas incliné 2 map à 1. Son agressivité permanente a quand même bien malmené le joueur de chez Mousesports, mais cela n'a pas suffit.

INTERVIEW



ILS SONT VENUS, ILS ONT VU, L'UN D'EUX A VAINCU.

Rencontre avec deux poulains de MEDION présents à la Gamers Assembly.

Que pensez-vous de la scène française de StarCraft II ?

HasuObs (Protoss) : Elle est clairement meilleure qu'à l'époque de WarCraft III. Des joueurs comme Adel ou SarenS sont vraiment très forts. À l'époque de StarCraft III, seul Tod arrivait à faire quelque chose. Il y a de plus en plus de Français de bon niveau. J'ai été content de voir Stephano contre moi en finale par exemple, ça relance l'intérêt des compétitions de savoir qu'il y a de nombreux prétendants possibles.

Strelok (Terran) : En fait, c'est le même scénario qu'avec le premier StarCraft, où dans un premier temps seul Elky pouvait faire quelque chose dans les grandes compétitions. En France, au début de StarCraft II, il y avait juste SarenS, mais maintenant de plus en plus de bons joueurs font leur trou.



« Il y a de plus en plus de Français de bon niveau. »


On peut poutrer du zombie et avoir la grande classe.

Dead Rising 2 : Off the Records ■ Attrapons-les tous

C'est la photo zombie

Testé récemment dans nos colonnes, le sympathique Dead Rising 2 (16/20, Joystick n° 236s) de Capcom avait su nous séduire par son ambiance mêlant habilement action frénétique et situations burlesques. Le hic, c'est que nos PC n'ont jamais vu la couleur du premier épisode, et que pour parfaitement comprendre la démarche du prochain épisode prévu pour l'automne, il est plus simple d'avoir pratiqué l'original. Concernant le principe du jeu, on reste sur du beat'em all tout ce qu'il y a de plus classique, où l'on éventrera du zombie à la tonne. La petite différence c'est que cet opus marque le retour de Franck West, photo-reporter, héros de Dead Rising premier du nom. Ce qui veut dire qu'à la baston pure, s'ajoutera la prise de clichés et les récompenses associées, fondées sur différents critères tels que l'horreur, l'érotisme ou la brutalité (entre autres). L'action prendra place au sein de Fortune City, bien connue de tous ceux qui ont écumé le deuxième volet, même si l'on aura droit à une toute nouvelle histoire (encore heureux !) et à une multitude de nouveaux ennemis. En clair, un jeu avec le héros du 1 dans l'environnement du 2 pour créer un 3 que l'on appelle 2, parce que c'est plus fun. Limpide.

> « Cet opus marque le retour de Franck West. »

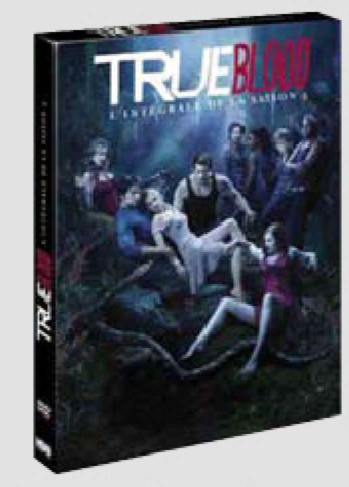
MAGAZINAGE

HTC Flyer

Sans vouloir faire de la peine à notre ami Steve Jobs, on peut l'affirmer : il n'y a pas que l'iPad dans la vie. En matière de tablettes, de nombreuses concurrentes arrivent, dont cette séduisante Flyer élaborée par le Taïwanais HTC, bien connu pour ses smartphones de haute volée. L'engin, sous Android 2.3 (une mise à jour vers 3.0 est prévue) dispose d'un écran capacitif de 7 pouces qui peut être soit manipulé avec les doigts, soit au stylet pour la reconnaissance d'écriture. Seul (énorme) bémol, le prix de vente, estimé à environ 499 euros pour la version « basique ».



LES DVD DU MOIS



Sud profond

Si la saga Twilight se veut le porte-parole de tous les abstinents sexuels américains, il existe tout de même des créateurs pour lesquels le sexe, la violence et les vampires sont, avant tout, un bon moyen de lâcher la bride. C'est, évidemment, le cas des scénaristes de True Blood qui nous gratifient depuis 3 saisons d'une des séries les plus déjantées du paysage audiovisuel. Tous les thèmes chers aux amateurs de vampires (et autres créatures mystico-mythologiques) y sont abordés avec autant d'humour et d'effets gore. Nous, on adore.

TRUE BLOOD SAISON 3 *(Ed.* HBO)



Pas si virtuel

Tron, premier du nom, est pour beaucoup un film culte. Le second volet, lui, ne devrait pas rester dans les annales, mais, reconnaissons-le, n'en est pas moins diablement efficace grâce à une esthétique léchée, une bande-son efficace et des actrices féminines aux formes et aux tenues plus qu'attractives. Alors, si vous voulez reluquer sans avoir l'air de passer pour un pervers et faire plaisir à votre fils, petit frère ou cousin, il ne vous reste plus qu'à faire un tour du côté de votre revendeur habituel et de craquer pour Tron-L'Heritage.

TRON-L'HERITAGE *(Ed.* DISNEY)

Les Sims 3 Générations ■ La vie, la vraie

Les 400 coups

Chaque mois, fébriles, Kracou, Savon et Lucky me harcèlent de coups de fils, de mails et de courriers postaux afin de savoir quand sortira la prochaine extension des Sims. Une fois la date de sortie en leur possession, les bougres ont systématiquement un truc à faire, des vacances à prendre ou un trou dans lequel se cacher à cette date PRÉCISE. À tel point que je finis par me demander si... Enfin bon, je m'y collerai une fois de plus cet été quand sortira Les Sims 3 Générations, un add-on qui devrait inclure de nouvelles expériences de jeu et du contenu inédit. L'idée étant de vivre de grands moments générationnels, on se retrouvera à « piéger les toilettes d'un ami » (sic) ou à devoir gérer des enterrements de vie de garçon. On aura même droit à un ami imaginaire, un peu comme Badours, mon copain qui vit dans ma main droite et parle en agitant mes doigts mais, lui, je vous assure qu'il est bien réel.



Les enfants sont formidables.

MARCHANDISAGE

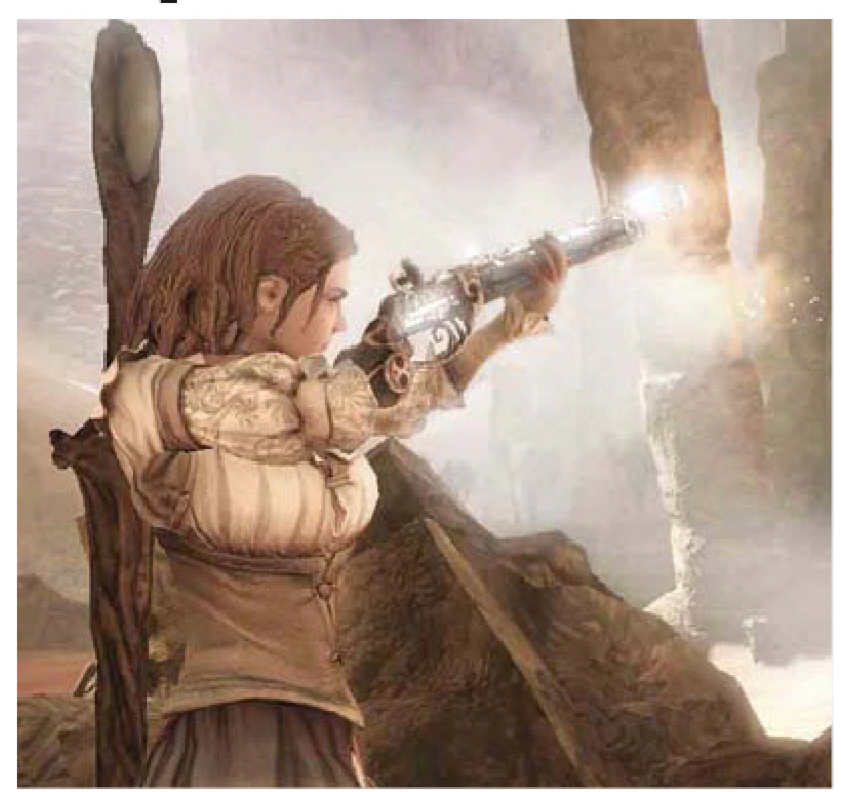
Logitech K750

Si vous avez tenté de jouer à Super Meat Boy au clavier, ce dernier est forcément déjà rodé au concept du « sol-air ». Il est donc temps de le changer pour quelque chose de plus écologique, comme le Logitech K750 qui, lui, se révèle plutôt du genre solaire, en s'alimentant grâce à la lumière naturelle. De facto, le périphérique fonctionne sans fil et se négocie aux alentours de 79 euros, pour un clavier tout basique bien que dans l'air du temps et des réductions de consommation énergétiques.



Fable III ■ Vous êtes sérieux ?

Surpuissance

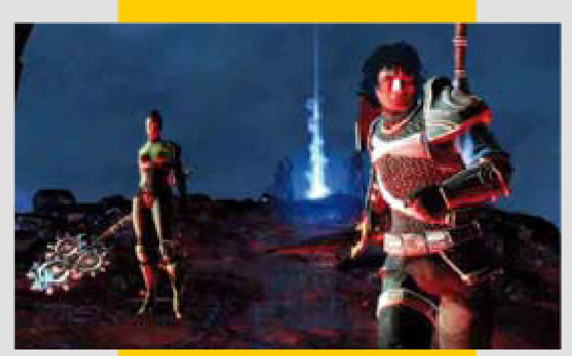


De quoi a-t-on besoin pour jouer à Fable III ? D'une Xbox 360, répondront les plus cyniques avant de se taire, la bouche malmenée par l'introduction soudaine d'un manche de pioche. Sur PC, pour profiter pleinement du simili-RPG de Peter Molyneux, on nous conseille de disposer d'un processeur double cœur cadencé à 2,9 GHz, de 4 Go de Ram et d'une bonne carte vidéo (type GTX 260). Si avec une telle config, le titre prévu pour la mi-mai ne tourne pas à sept mille images par seconde sur un écran de 200 pouces, c'est que quelqu'un, quelque part, se moque de nous.

UP & DOWN

Trois en un

Gros coup de chapeau aux dirigeants de Steam qui ont décidé d'offrir les deux premiers épisodes de Dungeon Siege aux acheteurs du troisième volet, dont la sortie reste fixée au 21 juin prochain. De sympathiques et bienvenues initiatives de ce genre, on aimerait en voir plus souvent afin de mettre la main sur tous ces jeux auxquels on n'a jamais pu jouer, faute de temps (ou d'argent) !



Bonne mine

Chaque mois, on se demande où s'arrêtera l'incontournable Minecraft, dont les chiffres de vente défient les imaginations. Jugez plutôt (ou Mickey), à ce stade, le roi des jeux indé aurait amassé pas moins de 33 millions de dollars ! O.K., transposé en euros, ça ne fait jamais que 22,8 millions, à l'heure à laquelle ces lignes sont écrites, mais tout de même, il y a de quoi en rester sur le popotin.

Ce fut long



Certes, Super Street Fighter IV est maintenant confirmé pour PC. Il n'en reste pas moins que l'opacité qui a entouré la communication autour du titre nous a bien agacés. Pourquoi tant d'hésitation ? On se le demande et sur le thermomètre de l'enthousiasme, il commence à faire frisquet.



POUR OU CONTRE ?

Les social games, l'avenir du jeu PC ?

Certains les voient comme l'avenir du jeu vidéo PC, d'autres leur crachent dessus à la moindre occasion. Ce qui est sûr, c'est que dès que l'on parle de jeux sur réseaux sociaux à la rédac, ça fait des étincelles !

POUR

Le gamer a parfois un réflexe conditionné ; il dénigre tout ce qui plaît à sa grand-mère/petite sœur/copine. Et pourtant, quand EA/Playfish lance FIFA Superstars, un social game où l'on gère son équipe de foot dans les moindres détails, ou quand Sid Meier nous prépare un Civilization World sur Facebook, difficile de prétendre que l'on s'adresse toujours au tout-venant. Des jeux comme Spy Master ou Mafia Wars sont liés à l'avenir du jeu PC, car ils en constituent une sorte de synthèse. Ils n'auraient pu voir le jour sur aucune autre plate-forme et exploitent tout ce que le PC a à offrir en terme de souplesse, de gratuité (ce n'est pas demain la veille qu'on verra du free-to-play sur les plate-formes propriétaires imposées par les consoles) et de facilité de développement et de diffusion. Alors certes, ils n'ont pas, pour le moment, de graphismes « Kikitoudur » mais avec le développement des moteurs 3D pour jeu web, allez savoir de quoi demain sera fait ?

SAVONFOU

CONTRE

Oui, les social games sont des jeux PC. On s'y amuse (paraît-il) et ils tournent sur PC (ou iPad, ou Android…). Maintenant, de là à dire que ce sont des jeux comme les autres, c'est un peu comme affirmer (bien que ce cher Savon soit tout à fait capable de le faire) qu'une barre chocolatée est aussi savoureuse et appétissante qu'une pâtisserie réalisée par un grand chef. Oui, ils ont l'intérêt d'initier un nouveau public aux jeux vidéo, comme la Wii l'a fait en son temps, mais peut-on parler de « révolution » ou « d'avenir » du jeu PC ? Personnellement, je ne le crois pas vu qu'il s'agit de titres avant tout conçus pour vous faire aller sur Facebook ou sur n'importe quel autre réseau social. Il n'y a rien de mal à jouer à ce type de jeux et peut-être que de nombreux gamers se laisseront tenter par une partie de Je-sais-pas-quoi-Wars, mais en attendant que l'on atteigne le brio, l'intérêt et le challenge des meilleures productions « classiques », je n'y vois qu'un nouveau marché pour gagner un max de blé avec un minimum d'investissement.

DEATH POTE

LES BD DU MOIS

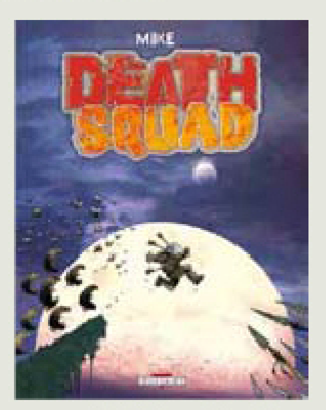
Jésus et Bouddha en touristes



Après 2 000 ans à veiller sur l'humanité, Jésus et Bouddha décident de prendre quelques vacances au Japon. S'ensuivent leurs réflexions sur la société japonaise (et humaine) pleines d'humour et de dérision, sans pour autant manquer de respect à deux des déités les plus vénérées du monde. Un premier volume où vous découvrirez un Jésus et un Bouddha inédits à travers une dizaine d'histoires courtes sans liens apparents, mais où la bonne humeur et l'espoir sont réunis. Une BD salutaire à l'heure où les extrémistes ont tendance à oublier le véritable message des religions monothéistes.

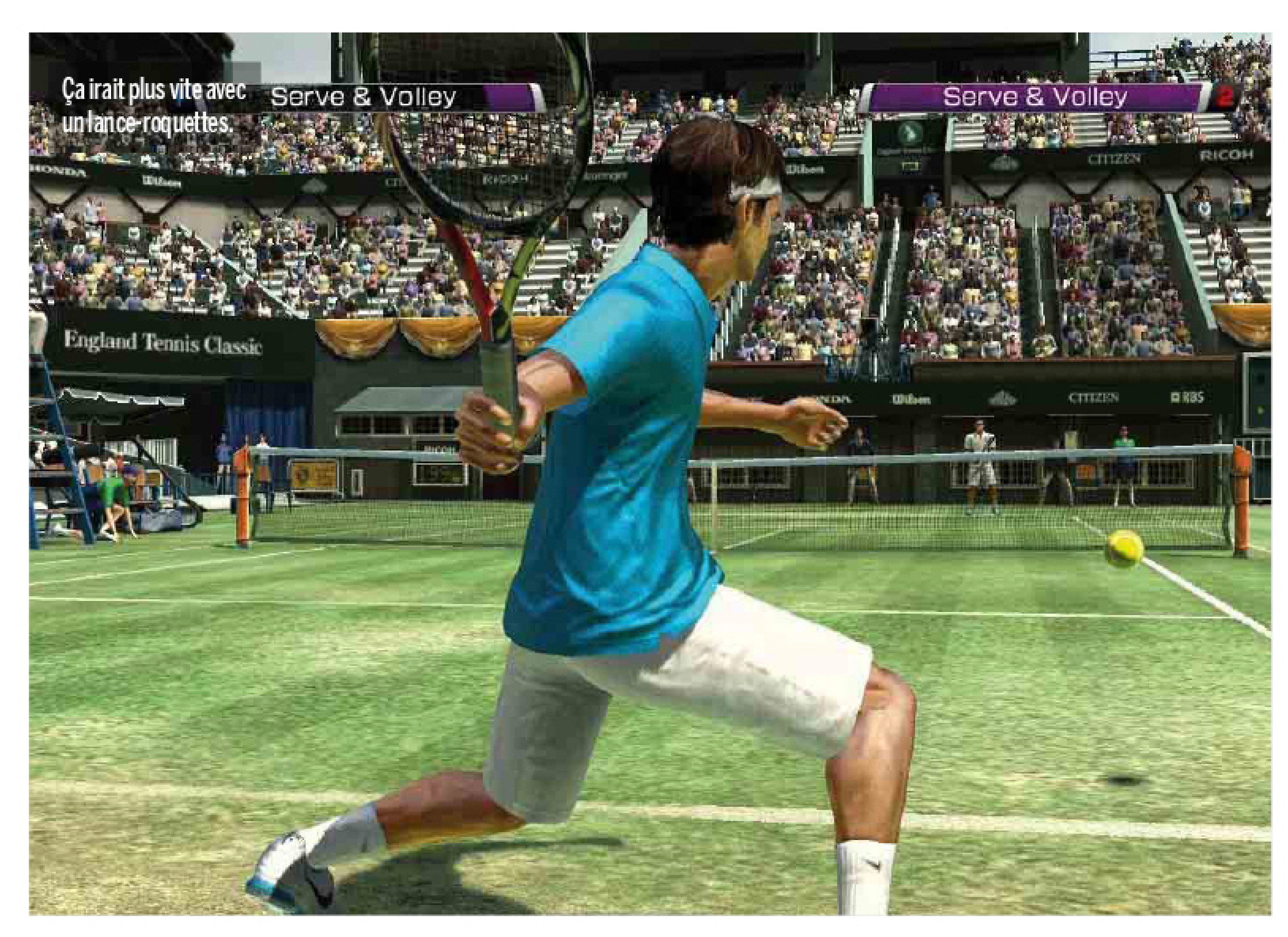
Les vacances de Jésus et Bouddha *(Ed. KUROKAWA)*

La mort leur va si bien



Prenez un peu de Starship Troopers, beaucoup de StarCraft, saupoudrez l'ensemble de références aux films cultes de la culture geek et présentez le tout sous forme de strips de quelques cases et vous obtenez une BD sans prétention mais bourrée d'humour, au trait accrocheur et franchement générationnel. Certes, on aurait aimé un scénario plus abouti, pourtant on est captivé par ces scénettes où la mort n'est qu'une chute sans conséquences et où l'ennemi le plus dangereux est, souvent, sa propre bêtise.

Death Squad *(Ed. DELCOURT)*



Ça irait plus vite avec un lance-roquettes.

Virtua Tennis 4 ■ Filet mignon

Tendres moments

On le sait depuis la sortie de Pong : le tennis se prête particulièrement bien aux adaptations vidéoludiques. Après tout, du point de vue d'un néophyte, il ne s'agit que d'attraper une baballe et de la renvoyer dans le camp de l'adversaire en fermant les yeux et en priant pour qu'il ne la rattrape pas. Une vision d'amateur qui a le don de faire bondir un Sundin passionné, toujours prêt à vous expliquer le jargon, les techniques et autres possibilités qu'offre ce sport de très haut niveau. Sera-t-il heureux de mettre la main sur ce futur Virtua Tennis 4? Difficile d'en douter même si, une fois de plus, le jeu de Sega se la jouera arcade, avec une prise en main plus adaptée aux boulets de la raquette comme moi plutôt qu'aux ténors du genre, comme lui. Reste que, fin connaisseur ou non, tout le monde devrait y trouver son compte, tant le titre s'annonce fun. Au-delà du mode carrière (assez classique), cet épisode introduira le « Match Momentum » basé sur une jauge à remplir pendant les échanges qui permettra, une fois complète, de déclencher un coup critique extrêmement efficace. Le premier service est prévu aux alentours du troisième trimestre de cette année.

> « Une prise en main adaptée aux boulets de la raquette. »

Burnout Crash ■ Violence routière

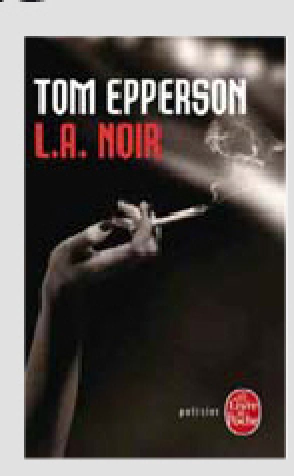
En route vers l'enfer



Trois longues années après la sortie du mirifique et vénéré Burnout Paradise, la célèbre série de Criterion Games s'apprêterait-elle à faire son grand retour pour le bonheur de millions de fans à travers le monde? Oui, si l'on en croit le site de classification du gouvernement australien qui mentionne, depuis peu, l'existence de ce tout nouveau et mystérieux Burnout Crash dont le titre laisse assez peu de doutes sur l'orientation générale. En revanche, aucune info sur les supports concernés ni sur le contenu de cet épisode que l'on attend malgré tout de pied ferme et sans s'énerver, mais en se rongeant quand même un peu les orteils d'impatience.

LIVRES

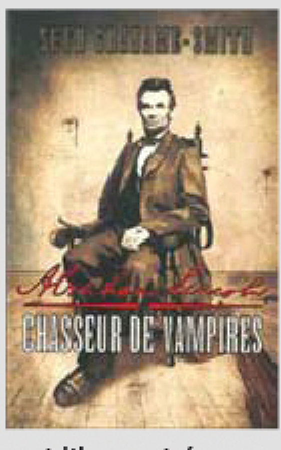
Insécurité urbaine



À Los Angeles, dans les années 1930, les cervelles volent en éclats dans des scènes d'action sanglantes. Puis le calme revient, et Danny, le chouchou du boss, qui s'intéresse aux fillettes en détresse et aux homos anglais, part à la recherche de son passé, car il a tout oublié depuis qu'il a pris un coup de clé à molette sur la tête. Mafieux qui s'entre-tuent, poules clinquantes et corruption sont au rendez-vous dans L.A. Noir.
Tom Epperson revisite les classiques du roman noir et flirte avec la dérision, à l'image claquante de l'assassinat d'un singe en scène d'ouverture. Du carnage teinté d'une pointe d'humanité… ou l'inverse.

L.A. Noir *(Le Livre de Poche)*

Tapette à moustiques



Vous connaissez forcément Abraham Lincoln et son implication pour faire des États-Unis d'Amérique une vraie démocratie dans laquelle tous les hommes sont libres et égaux. Ce que vous ne savez sûrement pas, c'est que cette volonté farouche de mettre fin à l'esclavage est animée par sa haine des vampires. Hé oui, bien que les historiens n'en aient jamais rien dit, Abraham Lincoln était le plus grand chasseur de vampires que les États-Unis aient jamais connu. Un roman passionnant et délirant qui conjugue à merveille histoire et fiction.

Abraham Lincoln, chasseur de vampires *(Ed. Eclipse)*

D'ici à 2070, les Twingo voleront ! Chauffard qui s'en dédit !

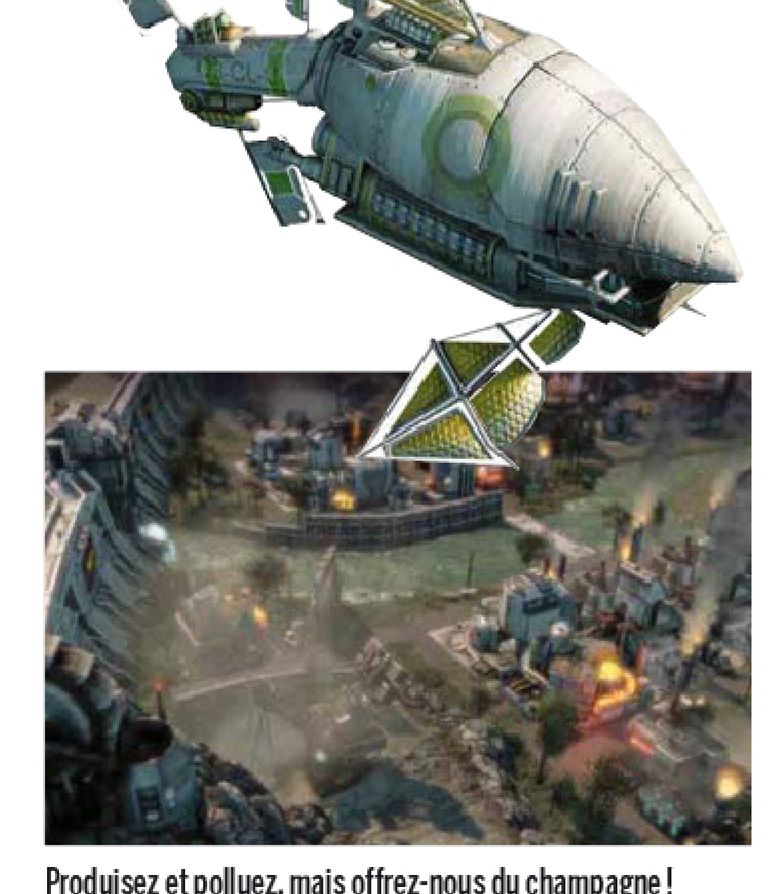
Avec ses façades blanches et ses voitures volantes, la cité des Écos a comme un air de Corusent, non ?

Anno 2070 ■ Du ciment sous les plaines

2+0+7+0 = 9, LA RÈGLE DES 9 EST RESPECTÉE !

Déjà le 2070e Anno ? Diable ! J'ai trop joué à 1404. J'ai tout négligé pour lui. Depuis quand n'ai-je pas donné le biberon à mon fils ? Viens, fiston ! Viens prendre ton… Hein ? Tu vas déjà à la fac ?

Avec Anno 1404, Related Designs a atteint un absolu du jeu de gestion. Parfaitement, madame, Anno 1404 donne un teint frais, soigne la calvitie, change n'importe quel prude laideron en femme fatale et pour tout dire, il fait même danser les poneys. « Un miracle », dites-vous ? Pas du tout ! Pour obtenir un équilibre gestion/accessibilité aussi parfait, Related Designs joue les apprentis chimistes depuis 1998. À l'époque, Anno 1602 posait les bases d'un gameplay déjà très solide fait d'îles à coloniser, de villes à bâtir et de paysans à éduquer à l'art exquis de la bourgeoisie… Au fil du temps, Maxis Design puis Related Designs se sont « contentés » de tailler ce diamant brut. Un coup de crayon par-ci, une retouche sur l'interface par-là, un coup de lustre, un peu de patine et hop ! Anno 1404.
Ce titre n'est pas seulement un excellent jeu, c'est l'aboutissement de 13 années de travail acharné (poil au nez). Avant même que le jeu ne soit annoncé, nous en appelions au Grand Pixel, et si Aragorn peut deviner la couleur des sandales d'un elfe en écoutant un rocher, nous faisions mieux. Égarée en pleine transe et penchée sur un écran LCD comptant 18 pixels morts, la rédaction devinait par avance tout du prochain Anno. Sundin : « Il ne sera plus question d'époque médiévale. » Savonfou : « Le moteur graphique sera flambant neuf. » Lucky : « Le jeu s'appellera Anno 2070. » Kracou : « Nous le verrons dans les locaux d'Ubisoft, on nous offrira des beignets au chocolat. » Deux semaines plus tard, je ne pus que constater l'exactitude de ces prophéties. Un beignet à la main, j'écoutais d'une oreille distraite le discours de Uwe Mathont, game designer sur le jeu. « Après quatre Anno, nous avons cherché à faire différent. Voici



Produisez et polluez, mais offrez-nous du champagne !

Anno 2070. » La lumière s'éteint et laisse place à une vidéo qui nous catapulte en plein âge industriel. Si comme moi vous aviez gardé d'Anno le souvenir d'une campagne guillerette et ensoleillée, préparez-vous à un dépaysement colossal, parce qu'on est désormais plus proche de Blade Runner que de la Petite Maison dans la Prairie. Des voitures volantes aux buildings parés d'écrans géants, en passant par les discours de propagande et les usines qui crachent leur fumée noire, 2070, c'est un cauchemar. Même la terre est noire. L'espace d'un instant la question m'apparaît limpide : « Qu'ont-ils fait d'Anno ? » Très vite pourtant, Uwe Mathont allait dissiper tous mes doutes. « Ce que vous voyez là est une ville bâtie par les Tycoons, le peuple industriel d'Anno 2070. Ils déboisent, construisent des barrages et polluent. Ils maltraitent la Terre pour leur confort. Maintenant, nous allons vous présenter un autre peuple, les Écos. » Soudain, l'ambiance change

« Nous sommes plus proches de Blade Runner que de la Petite Maison dans la Prairie. »

du tout au tout. Related Designs nous dévoile une vaste cité à la Star Wars, blanche, lumineuse, qui fait la part belle aux arbres et aux fleurs. Dans le ciel flotte un navire purificateur d'air. Entre ces deux civilisations, il y a un monde. « Les différences de ces deux peuples ne sont pas uniquement esthétiques. » En effet, désormais, vous devrez prendre en compte « l'éco balance » de vos terres, cela signifie que les Écos refuseront de vivre sur une Terre polluée, tandis que les Tycoons n'hésiteront pas à bétonner bosquets et lacs pour peu que cela leur permette d'acheter du champagne. Ces peuples se supportent difficilement, et pourtant, comme dans les précédents Anno, rien n'empêche de les faire cohabiter. Mes amis germains m'ont d'ailleurs certifié que pour satisfaire tout le monde, il vous faudra produire ça chez les uns, ça chez les autres, et commercer (par navire ou avion). Par exemple, alors euh… Ah ben non ! En fait, on ne nous a pas donné d'exemple. D'ailleurs, pour tout dire, Related Designs a été plutôt avare en informations. Une seule chose est sûre : 2070, c'est toujours du Anno, avec un scénario plein d'îles à coloniser et de peuples à choyer. À ce sujet, il y aura vraisemblablement d'autres peuples, mais pour l'heure, c'est, paraît-il, top secret. Comme presque tout finalement puisqu'à toute question, je m'entendais répondre la même phrase, hypnotique : « Nous n'avons rien changé au gameplay fondamental du jeu. Nous ne lui avons rien enlevé, nous n'avons fait qu'ajouter. Soyez patient, d'ici fin 2011, vous saurez tout. » Bon, on patiente alors.

LUCKY

INTERVIEW

UWE MATHONT,

lead game designer d'Anno 2070

« Je travaille sur la série depuis ses débuts, et 2070 me paraît être une évidence. »



JOYSTICK : **Le style graphique d'Anno 1404 ressemblait beaucoup à celui de votre dernier Settlers. N'auriez-vous pas abandonné l'ère médiévale pour ne pas que vos deux jeux entrent en concurrence ?**

Uwe Mathont : Pas du tout. Cette décision se justifie uniquement par des choix de gameplay. Nous étudiions de nouvelles mécaniques nécessitant des véhicules volants. Dans un contexte moyenâgeux, qu'aurions-nous fait ? Des zeppelins ? C'est assez limité. Mais soyez sûrs qu'il n'y a aucune décision politique derrière ce choix, nous subissions un autre genre de pression. En effet, les notes du dernier Anno étaient excellentes dans leur ensemble, pourtant, il nous fallait faire encore mieux. Et d'une certaine manière, nous pensions avoir fait le tour de ce que la période Renaissance avait à nous offrir. Il nous fallait sonder une nouvelle époque pour explorer de nouvelles idées.

Ne craignez-vous pas de perturber les joueurs ?

U. M. : Peut-être seront-ils surpris, mais ils ne seront pas perturbés très longtemps. À titre personnel, je travaille sur la série depuis ses débuts, et 2070 me paraît être une évidence. Les fans de jeux médiévaux pourraient le bouder, mais les joueurs d'Anno qui aiment explorer, commercer, bâtir des villes et jouer les diplomates y trouveront leur compte. Nos premiers tests internes démontrent d'ailleurs qu'en cinq minutes, les joueurs font totalement abstraction de l'environnement futuriste. Ce qu'ils voient, c'est un gameplay solide et familier, enrichi sur de nombreux aspects. 2070, c'est toujours Anno.

Un Anno qui donne dans la propagande écologique !

U. M. : Non ! (rires) Le système de balance écologique n'est qu'un prolongement de ce qu'Anno 1404 proposait déjà. Nous y avions des îles désertiques et d'autres recouvertes de prairie. Le climat donné d'un îlot conditionnait votre cité et vos cultures. Puis nous nous sommes dit : « Que se passerait-il si c'était l'environnement qui réagissait aux constructions du joueur et non l'inverse ? » Pour mettre ça en place, il nous fallait de la pollution, et donc des industries ; d'où l'époque moderne. Mais ensuite… Qu'arriverait-il une fois que le joueur aurait pompé toute la vitalité de la terre ? Game over ? Non. Il nous fallait inventer une technologie capable de résoudre le problème et mettre en avant des énergies propres. En 2011, cette technologie miracle n'existe pas, nous avons donc choisi de nous projeter dans le futur. Là, tout concordait. Mais la balance écologique n'est rien d'autre que du gameplay, nous ne sommes pas des moralisateurs. Les écologistes ne sont pas les « gentils » du jeu. Ils ne bâtissent pas mieux leurs villes que les autres.

À sa sortie, Anno 1404 était monojoueur. Quid du multi dans 2070 ? Devra-t-on attendre un add-on ?

U. M. : Non. Dès sa sortie, 1701 proposait déjà du multi. Mais à bien y regarder, il n'avait pas vraiment de succès. Avec 1404, nous avons donc pris le temps qu'il fallait pour le rendre attrayant, et effectivement, le mode coopération que nous proposions avec l'add-on Venise a plu. Forts d'un multi qui marche, nous sommes prêts à proposer du coop sur 2070 dès sa sortie.


GRUNCH
GRUNCH
GRUNCH

SOIS BELLE ET TAIS-TOI

INTELLIGENCE SUPERFICIELLE ?

Pourquoi cet idiot de sniper ennemi ne me tue pas alors que je suis en slip au milieu de la salle ? Pourquoi ce bot m'attaque sous ma tour alors que même ma mère sait qu'il n'en sortira pas vivant ? Et pourquoi mon débile de partenaire virtuel se coince tous les 3 mètres sur une caisse ? Mais pourquoi les IA ont-elles le QI d'une chèvre morte ?



Aussi cool soit-il, et contrairement à ce que Kracoukas insinue chaque mois, notre métier ne se résume pas à partir vers quelque contrée incroyable pour y découvrir un nouveau jeu et rencontrer ses développeurs, ou à passer nos journées à jouer à League of Legends. Quoique si, ça se résume à ça. Mais il y a des grands moments de solitude dont on ne vous parle pas. Des moments où ce cher développeur, tout content de présenter sa nouvelle tuerie (c'est lui qui le dit), se gamelle sur un vieux plantage, un sale bug de script ou une intelligence artificielle complètement à la ramasse… Je me rappellerai toute ma vie de cette scène. Épique. Elle se déroule lors de la présentation de Death to Spies (3/10, Joystick 197), un jeu d'infiltration dans lequel vous incarnez un contre-espion soviétique. Mon interlocuteur me montre un niveau dans lequel le joueur doit sniper deux types accoudés à une petite cahute en bois pour récupérer un document top secret. Notre développeur ordonne à son avatar de se rapprocher… se goure dans sa manip… et se fait repérer par les deux opposants ! Coup de stress, puis de souris, notre espion se retourne et se planque derrière un arbre. La peur au ventre, nous attendons la mort dans un silence étourdissant. Quelques secondes – interminables – s'écoulent… et rien ne se passe… Notre espion jette un œil vers la cahute, les deux soldats ennemis semblent avoir tout oublié. Que la loutre soit louée ! Nouvelle approche : le développeur sort le snipe et bam ! Le premier ennemi tombe… quand le second ne cligne même pas du cil… Pathétique ! Des scènes comme celle-ci, votre mémoire de nerd en est remplie. Pourquoi, alors que la technologie évolue depuis 10 ans à vitesse grand V, les IA de nos chers ennemis (qu'ils soient Russes, talibans, nazis ou zombies…) sont toujours aussi moisax ?

PooOOOoouuuurrrquoii ?

Hypothèse 1 : coder une IA digne de ce nom demande un temps de malade, un budget de malade et une techno de malade. Aurélien Simoni, programmeur IA sur le Blood Bowl de Cyanide, nous explique : « Un jeu d'échecs compte 64 cases et 6 types de pions. L'IA d'un jeu d'échecs s'appuie généralement sur une base de données de parties afin de trouver un cas similaire et reproduire les coups gagnants. Dans Blood Bowl, nous avons 390 cases, et un grand nombre de types de joueurs sur le terrain. Impossible donc de se reposer sur une base de cas, les possibilités sont trop nombreuses ! ». Selon Samuel Manier, programmeur IA sur la série Pro Cycling Manager, une des réponses aux situations complexes proposées par le jeu vidéo est de décrire une solution d'IA plus générale. Autrement dit : « Trouver un compromis entre établir des lois sur mesure mais trop complexes (donc impossible à créer/gérer) et des lois générales mais souvent injustes (car inadaptées aux cas sortant un peu de la normale). L'objectif est de prendre en compte un maximum de situations avec du code le plus concis et intuitif possible ». Pour les programmeurs de Cyanide donc, qui concèdent comme moi que l'IA n'a pas beaucoup progressé ces dernières années, les contraintes techniques sont une des raisons qui expliquent une situation comme celle évoquée plus haut sur Death to Spies.

Moi tuer toi !

Mais pour Aurélien Simoni, on pourrait néanmoins avoir des IA bien meilleures… si les développeurs s'en donnaient les moyens. « L'intelligence artificielle n'est globalement pas limitée par la puissance de calcul comme l'est l'aspect graphique du jeu. Elle ne profite donc pas de la montée en puissance des machines de jeu, mais dépend principalement des capacités des programmeurs à inventer de nouveaux algorithmes ou de nouvelles architectures. » Il doit donc y avoir une réelle volonté des studios à chercher de nouvelles solutions, ce qui ne semble pas être une priorité. Avez-vous déjà entendu votre pote Steve, béotien en jeu vidéo mais grand fan de Call of Duty, se plaindre des ennemis qui ne bougent pas quand il leur lance une grenade ? Non. Hypothèse 2 : avoir une IA qui poutre le joueur, ça sert pas à grand-chose, sinon à le blesser dans son amour-propre. Partant de ce postulat-là, sommes-nous condamnés à nous battre contre des IA débiles jusqu'à la nuit des temps ? « C'est une question à un milliard de dollars », répondent Cliff Bleszinski et Adrian Chmielarz, respectivement design director chez Epic et creative director chez People Can Fly (Bulletstorm). Spontanément, ces messieurs me racontent ensuite le coup de la grenade, et lancent une autre piste. « Au-delà des contraintes techniques, c'est aussi un choix, insiste le premier. Il faut adapter l'IA au gameplay de son jeu. Il n'aurait pas été si difficile que ça de développer une IA plus efficace, mais ça aurait nui à notre gameplay à base de skillshots. L'IA se développe au cas par cas, c'est un équilibre à trouver. » La thèse se tient, mais on ne m'enlèvera pas du bulbe qu'il y a un rapport certain entre la cible du jeu et la qualité des IA. Si l'IA n'est pas un critère de qualité principal pour la majorité des consommateurs, pourquoi les éditeurs dépenseraient temps et argent à la développer ? Logique. Et assez triste pour la génération old school, amatrice de vrais challenges.

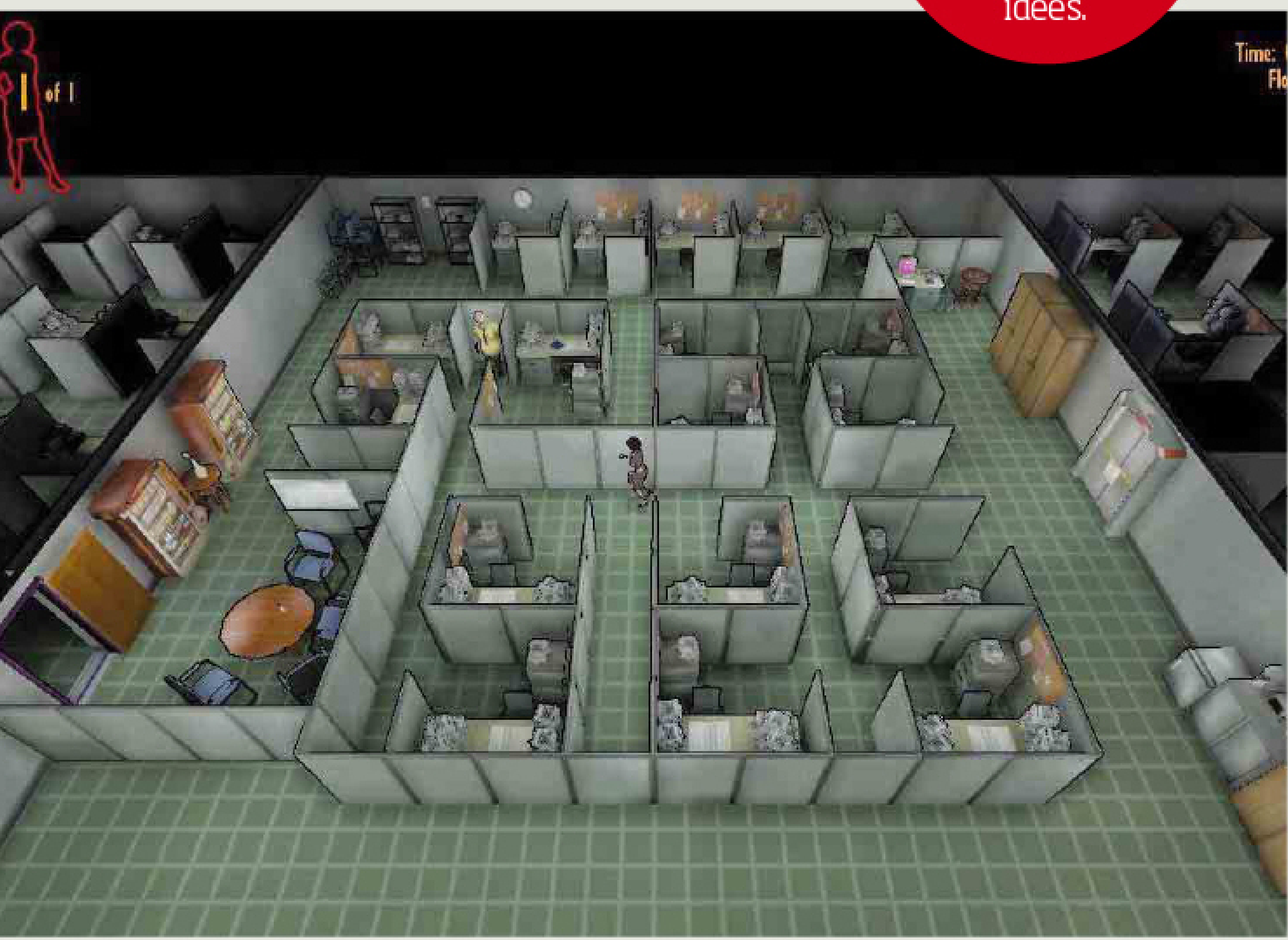
Les fans de réflexion vont adorer ce puzzle game bourré d'excellentes idées.



Dans les règles de l'art

Coup de tonnerre sur la scène indé, Reggie Fils-Aime, président de Nintendo of America, a décidé de tourner le dos à une partie de la communauté des développeurs. Les moins sérieux qui développent leurs titres dans leur chambre (ou leur garage) entre midi et deux et ne comprennent pas les réalités du business ne sont plus les bienvenus. Compréhensible, la prise de position reste étrange, même si le cas de World of Goo comme exemple à suivre rassure sur les intentions. D'ailleurs, les déclarations de Fils-Aime ont depuis été relativisées par Mark Franklin (en charge de la com' de l'entreprise), mais on peut quand même se demander ce qui a pu pousser un ponte de l'industrie à tenir de tels propos. Peur d'une pluie de jeux mal finis ou les bas prix des productions indé seraient-ils un frein en dévaluant les titres de gros éditeurs ? Peut-être un peu des deux. Quant à nous, profitons de nos machines sur lesquelles personne ne nous dit ce qu'il faut développer et à quoi l'on doit jouer.

PAR YAVIN



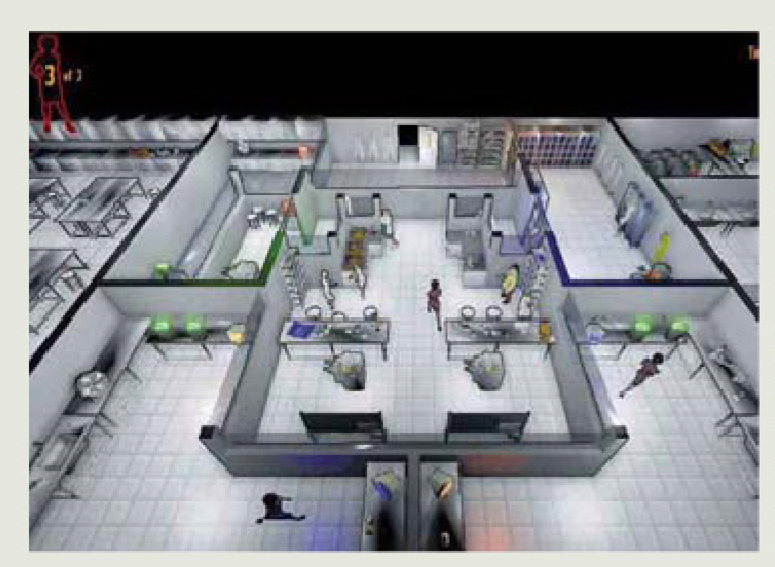
Ne traînez pas, le temps est limité !

40 Stories

S'échapper de l'open space pour aller fumer 30 clopes et boire 12 bières, on y a tous pensé à un moment ou un autre. Du moins ceux qui bossent dans ce genre d'endroit, forcément. C'est le cas d'Anita Hent, une employée de support technique fort ennuyée quand elle se retrouve face à Savonfou, euh, non, attendez, je relis mes fiches… ah oui, un savant fou, c'est tout de suite plus logique. Le malotru ayant créé une machine capable d'altérer la réalité, notre brave héroïne se retrouve non seulement dans un monde bien étrange tout en disposant d'une toute nouvelle capacité : se dédoubler en utilisant les photocopieuses de l'entreprise. À partir de là, le jeu nous demande à chaque niveau, représenté sous la forme d'un étage, de nous en extraire pour passer au suivant. Il faudra donc utiliser son double à bon escient afin d'actionner terminaux et autres mécanismes pour ouvrir de nouvelles voies d'accès. Toute la difficulté vient de la manie de la copie d'Anita de faire exactement les mêmes mouvements qu'elle au même instant. Chaque étage regorge d'idées nouvelles, le challenge est au rendez-vous et la technique suit vu que le titre a été développé grâce à l'Unreal Development Kit. Un incontournable qui rappelle (et modernise !) des concepts un peu oubliés de nos jours.

> « Il faudra utiliser son double à bon escient. »

Site : http://tiny.cc/pbtnn



Les photocopieuses sont incontournables.

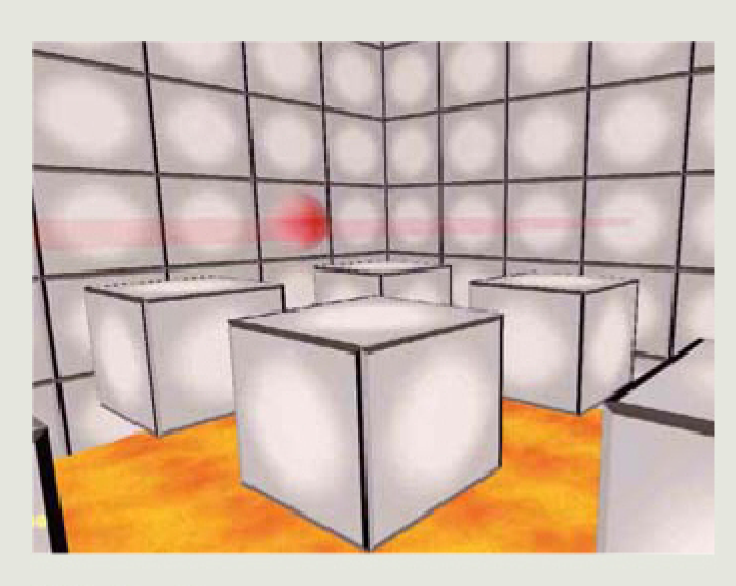


Si vous êtes dans la mouise, c'est à cause de lui.


Téléporteurs, tapis roulants, pieux… vous aurez droit à tout !

Incertitude

Le coup du jeu découpé en cases distinctes, on vous l'a peut-être déjà fait, dans Comix Zone sur Megadrive par exemple. En revanche, le coup du die & retry qui vous demande de terminer un microniveau pour rejoindre un téléporteur capable de vous emmener directement sur une autre case, vous le connaissiez ? J'ajoute que pour corser un peu le tout, plusieurs cadres de jeu sont affichés pour un même niveau et qu'il est impossible de savoir à l'avance dans lequel on va atterrir. Résultat : au début, on se fait bien souvent avoir en se faisant téléporter vers une plateforme qui vous fait directement tomber dans le vide ou sur des éléments mortels. De plus, certains éléments du décor peuvent être activés ou désactivés en fonction des circonstances. Le titre est malin, bien réalisé et particulièrement prenant.
Site : http://incertitudegame.co.cc/



Trials

Oubliez les first person shooters, place aux first person plateformers ! L'excellent Mirror's Edge d'Electronic Arts avait déjà bien ouvert la voie au concept, Trials tente une approche plus radicale en nous proposant un défi très relevé que l'on pourrait presque comparer à un Super Meat Boy en vue subjective. La difficulté est colossale et nous met d'emblée aux prises avec des plateformes mobiles, des pieux qui sortent du sol à intervalles réguliers et autres douceurs propres au genre. Et si les échecs, chutes et autres empalements seront nombreux, ce ne sera jamais la faute de la maniabilité, très précise, mais bien de nos erreurs de jugement ou de nos décisions trop tardives. Le moteur 3D, assez basique, ne claque pas la rétine mais suffit largement à fournir une expérience agréable et pleine de surprises.
Site : http://tiny.cc/0nrjr



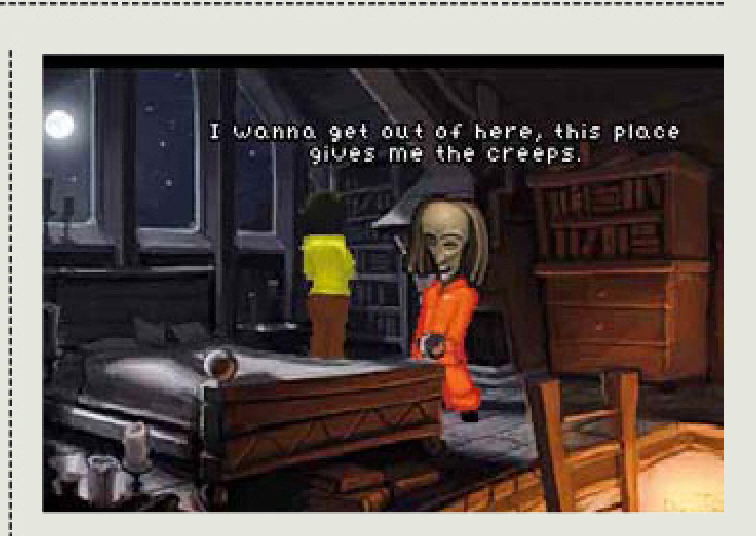
M.A.R.S.

Depuis Geometry Wars, les petits shoot-em-up spatiaux aux couleurs criardes et aux effets de particules sont plutôt nombreux à voir le jour. Celui-ci ne révolutionne en rien le principe mais propose un challenge relevé, un rythme soutenu et permet à deux joueurs de prendre part aux joutes. On déplorera quand même les musiques d'un autre âge que les oreilles les plus délicates auront du mal à subir.
Site : http://tiny.cc/xdmde



Dead Meets Leads

Et si on tuait (encore) des zombies ? Ah, ça vous avait manqué, je le sais, bande de psychopathes. Dans ce hack & slash fort joli, vous pourrez en dégommer des tonnes grâce à de nombreuses armes (au corps à corps ou à distance) à travers 16 niveaux proposant une tonne de petits défis à accomplir sous la forme de « succès ». La démo propose un avant-goût sympathique d'un jeu vendu moins de 10 euros.
Site : http://tiny.cc/v4ryt



The Journey Down

Terminons le tour des jeux indé de ce mois avec un jeu d'aventure en point & click. Celui-ci nous propose une aventure mettant en scène deux personnages un peu étranges, plongés dans un univers de corruption et d'enquêtes à résoudre. Entièrement réalisé grâce à Adventure Game Studio, le jeu prouve que l'on peut faire d'excellentes choses avec cet outil de développement.
Site : http://tiny.cc/4022g

AU JOUR LE JOUR

Le problème dans la presse écrite, c'est que personne ne connaît nos voix. Quelle est la tessiture du verbe de Lucky ? Le timbre de Sundin ? Le courrier recommandé de Deez ? **Ce mois-ci, parce que j'ai un cœur gros comme ça, je fais causer toute la rédaction,** et même quelques autres.

Vendredi 1er avril

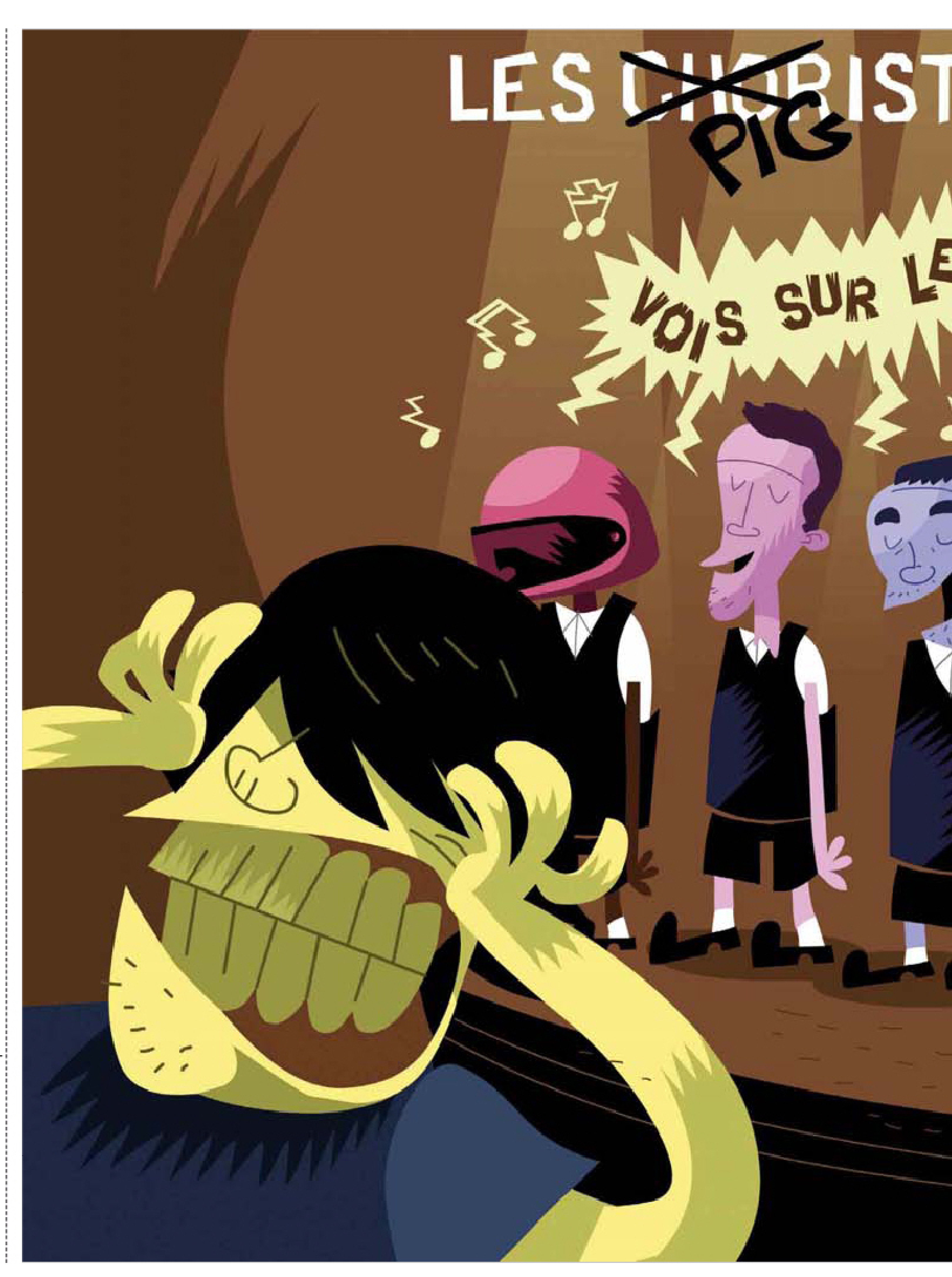
Sundin : « Kracoukas est devenu bon à League of Legends… POISSON D'AVRIL !!!! » Beaucoup plus drôle mais cette fois totalement véridique, Larry Hryb alias Major Nelson, le directeur de la programmation du Xbox Live, s'est fait hacker son compte XBLA. Selon Kotaku, le site serait à l'origine de cette bonne blague, et aurait proposé par la suite ses services à quiconque voudrait détourner le compte d'une de ses connaissances.
Si cela est vrai, la riposte de Microsoft n'a pas dû laisser de survivant, le site de lightzz n'existe tout simplement plus.

Mardi 5 avril

« Quand je serais grand, je serais un teckel. » Lucky délire en sortant de 4 jours ininterrompus en compagnie du prochain Mount and Blade. Sa passion pour cette série est en train de virer au fanatisme. Pendant ce temps, les chiffres NDP décrivent un lancement de la 3DS pas aussi rentable que prévu. À l'échelle de Joystick, le constat est plus optimiste. Rien qu'avec Death Pote qui fait la collection des coloris, on a explosé le budget « console portable » de la rédaction des trois dernières années confondues.

Jeudi 7 avril

« Ouais, ouais… bon bah, on va faire comme ça… allez, au revoir. » Je ne saurais dire pourquoi, mais on sait toujours quand Death Pote vient de se faire proposer un bon plan par un éditeur. Il flotte alors dans l'air des odeurs d'excitation contenue et de tabac froid. Ce jour-là, on nous offre la possibilité d'aller directement en Alcooliquistan Septentrionale pour tester The Witcher 2. Personnellement, j'ai écumé le premier The Witcher avec une telle passion que j'ai couru au centre de dépistage des maladies vénériennes après avoir fini la quête de Carmen.



Malheureusement, toutes les présentations du deuxième épisode m'ont échappé, soufflées par l'avide Kracoukas ou le fourbe Lucky. Cette fois-ci, ça ne se passera pas comme ça. À la seconde où Death Pote demande un volontaire, je lève la main, vif comme l'éclair…

Lundi 11 avril

« Monsieur Savonfou ? Vous m'entendez ? On vous a retrouvé inanimé sur votre lieu de travail. » Je reprends mes esprits à l'hôpital de Levallois, ma tête me fait atrocement souffrir. Maudit Kracoukas et sa technique du dragon héroïnomane ! C'est encore lui qui a décroché la timbale. Je me console en apprenant qu'une version PC de Super Street Fighter IV pourrait finalement voir le jour. Le Twitter du producteur, Yoshinori Ono, dispense ses phrases ambiguës, et la base de données ESRB a brièvement fait état d'une version PC du jeu de tatane de Capcom. Pendant ce temps, sur toutes les chaînes de télévision, Laurent Gbagbo tente de relancer la mode du marcel blanc.



Mardi 12 avril

« Homefront est une œuvre d'art. » Je ne sais plus quel ponte de THQ a eu l'idée de déclarer ça devant des journalistes, mais peu importe, je suis d'accord avec lui. Il est commun de trouver chez les artistes des drogués notoires aux propos incohérents. De leur côté, Sundin et Lucky profitent de la semaine de vacances de Death Pote pour jouer à LoL comme des morts de faim. Du coup, leur travail n'avance pas bien vite. Avec une page grattée à eux deux en une semaine, ils battent le record de non-productivité de la rédaction qui n'était déjà pas anodin. Au final, cette page aura coûté 1 300 euros à la boîte, mais vu comment ils ont dû transpirer pour rattraper leur retard, le prix du signe est finalement resté stable. Les employés du studio lyonnais Eden Games, eux, risquent d'avoir moins de chance. Suite aux mauvaises ventes de Test Drive Unlimited 2, la moitié d'entre eux devraient plier bagage et reprendre la route.

Vendredi 15 avril

« La Gale est de retour ? Trop cool ! Je vais vite me chopper des billets de son prochain concert. » Cela m'a fait de la peine d'expliquer à Sundin que je parlais de la maladie parasitaire de la peau, et non pas de la chanteuse. Il me fait peur parfois ce garçon. Kracoukas est de retour de Pologne, « ça arrache tout ce jeu », nous affirme-t-il sans détour. « Et ton marathon ? T'as tout arraché aussi ? », demande Lucky plus fourbe que jamais. « J'ai dû abandonner au vingtième kilomètre », avoue l'intéressé. J'aurais voulu répondre qu'il était finalement moins doué pour les prises de karaté que pour la prise de poids, mais je me suis inexplicablement abstenu. Pendant ce temps, Garry Newman piège les flibustiers. Ce petit malin a inséré quelques lignes de code dans son fantastique Garry's Mod, qui fait apparaître une erreur dans les versions piratées, suivies d'un numéro de série. Les pirates sont allés sur le forum officiel pour connaître la démarche à suivre, présentant ce numéro de série avec la même candeur que l'éternel intello remettant son devoir de math à la grosse brute de la classe, sans se douter qu'il va se prendre une tarte dans la gueule pour seul remerciement. Il s'agissait tout simplement de leurs numéros de série Steam. Franchement les gars, pirater un jeu et aller sur les forums officiels pour se plaindre qu'il ne marche pas, il faut vraiment être gonflé (ou totalement crétin, les scientifiques s'interrogent).

Mercredi 20 avril

« FortressCraft, c'est juste du plagiat absolument monstrueux. » La sentence de Bob Lennon est sans appel. Comme le co-animateur du Fanta Bob Show (un très bon podcast spécialisé dans Minecraft), les fans de Notch sont nombreux à trouver la ficelle un peu grosse. Un jeu de crafting/construction totalement libre en voxels, il faudrait effectivement être aveugle pour ne pas voir la parenté avec Minecraft. FortressCraft ne diffère que par son support (c'est une exclusivité XBLA) et par les avatars Xbox, qui font d'ailleurs tache dans le décor. Cette copie carbone s'est tout de même écoulée à près de 85 000 exemplaires. Sinon les moddeurs de tous les pays exultent, Cevat Yerli, le producteur de Crysis 2 leur a promis l'arrivée d'un éditeur de carte pour le début de l'été, et surtout, une version gratuite du Cry Engine 3. C'est donc jour de fête dans tous les royaumes, et l'on pend joyeusement aux arbres quelques hérétiques avec les fils de leurs manettes. Une sympathique coutume lancée par l'archevêque Shua, dit « Le sévère », qui n'est jamais le dernier pour excommunier dans la bonne humeur.

Mardi 26 avril

« Ça fait un bout de temps qu'on n'a pas vu Yavin, qu'est-ce qu'il devient ? » La réponse à cette question à mille points : il galère 8 heures par semaine en auto-école pour passer son permis. Ayons tous une pensée émue pour le spécialiste automobile le plus virtuel du monde. Avoir joué à toutes les simulations vroum vroum jamais codées par un être humain et ne pas être fichu de poser les mains sur un volant sans finir dans un platane, c'est beau. Cela dit, pour ton test, toute la rédaction te souhaite bonne chance à toi, et surtout à ton examinateur.

SAVONFOU



Dépaysant et captivant, le successeur d'Oblivion revisite la mythologie nordique.

Genre RPG
Éditeur Bethesda Softworks
Site www.elderscrolls.com
Sortie Novembre 2011

LE SUCCESSEUR

Au Nooooord, c'était les dragons !

Des révélations, des mystères, des rebondissements et du taboulé ! Approchez, chers amis, si vous voulez découvrir les délices de Skyrim dans ce reportage venu tout droit du froid.

Une image qui prouve qu'on peut être un guerrier redoutable ainsi qu'un alpiniste hors-pair.



Le bestiaire se nourrit une nouvelle fois d'influences diverses avec donc des dragons, des trolls mais aussi des morts vivants.

Il est 12 heures dans un luxueux restaurant des Amériques. Dans quelques minutes commencera la présentation de Skyrim, ce qui a le don d'exciter tous les journalistes attroupés autour du buffet. Les supputations vont bon train concernant la nouvelle orientation donnée à la série. Autour de moi, les gens parlent de perks, de spells, de trolls des montagnes et aussi un peu de ce fabuleux taboulé qui nous est servi. Tout le monde rit, trinque et se souvient avec candeur de son premier combat contre un chacal des bois armé d'une truelle de niveau 12. Quand tout à coup ! La discussion s'envenime à l'autre bout de la table entre deux confrères que nous appellerons Gustave et Clotaire. Gustave s'emporte : « Non ! Vous ne pouvez pas dire cela ! Vous ne pouvez pas avoir l'outrecuidance de critiquer l'autolevelling d'Oblivion ! » Et Clotaire de répliquer : « Bien sûr que je le puis ! Vous préférez peut-être le modus operandi de Fallout 3 ? », avant de rire grassement et de reprendre une aile de poulet. La tension est palpable. Jusqu'alors silencieux, je tente de calmer les esprits en prononçant quelques mots, que je regretterai amèrement par la suite. « Vous savez, j'ai à peine joué à Oblivion. » La boulette ! D'un coup, des centaines d'yeux se sont braqués sur moi. Même les serveurs et les femmes de chambre ont cessé toute activité. Gustave et Clotaire ont arrêté de se chamailler pour me dévisager et me faire comprendre que nous n'étions pas du même monde. Fort heureusement, les gens de Bethesda ont débarqué pour annoncer le début de la présentation. Je m'en souviens >>>

« Le jeu est réalisé à l'aide d'une version évoluée du Creation Engine qui permet d'affiner les textures et de diversifier le rendu des donjons et des personnages. »

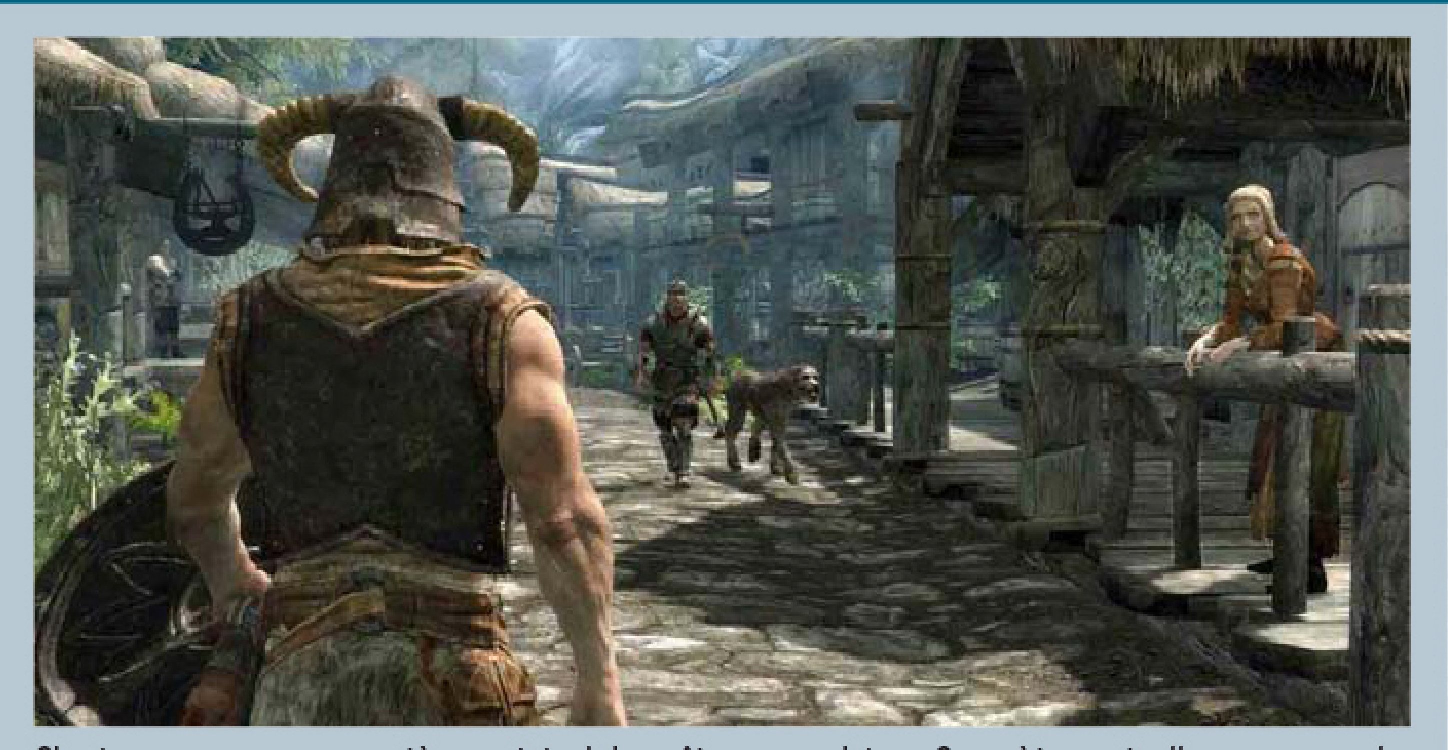


Riverwood, ses moulins, ses artisans et ses auberges. Le calme avant la tempête, en quelque sorte.



Les textures plus fines donnent aux environnements un aspect encore plus dépaysant et enchanteur que par le passé.

À nous les quêquêtes !



Skyrim va proposer un système original de quêtes secondaires. Concrètement, elles se renouvelleront en permanence et seront distribuées de manière aléatoire. Mais si l'on effectue une mission pour un PNJ en particulier, il y a de fortes chances que ce dernier vous recontacte par la suite pour un nouvel objectif qui dépendra directement de ce que l'on a fait au préalable. Le principe est séduisant, mais on attend de voir si la diversité et la variété seront au rendez-vous.

puisque c'était pile au moment où un complot à base de fourchettes empoisonnées se fomentait à l'autre bout de la table.

Réchauffement climatique

Plus tard, je me retrouve donc dans l'amphithéâtre où une démo de plus d'une heure m'attend. Un confrère de PC Jeux (appelons-le Roberto) s'y trouve déjà. Je suis rassuré, il ne m'a pas entendu avouer l'inavouable quelques minutes auparavant. « Combien d'heures sur Oblivion ? », me lance-t-il de l'air entendu de celui qui a trucidé des pelletées entières de bandits de grand chemin. Je rétorque que je ne m'en souviens même pas. Ce qui n'était pas un mensonge à proprement parler. Et surtout, ça m'a permis de recevoir un sourire franc ainsi qu'une accolade virile à la mode Band of Brothers. Les lumières s'éteignent, le logo The Elder Scrolls apparaît sur l'écran, des journalistes allemands s'évanouissent de plaisir tandis que Roberto me souffle : « Ils n'ont pas intérêt à me décevoir », une lueur assassine dans les yeux. Je prends peur. On nous annonce que le développement du jeu a débuté en 2006, qu'il a été mis en stand-by jusqu'en 2008, Fallout 3 oblige, et qu'il est désormais pratiquement bouclé. La sortie de Skyrim est même officialisée pour le mois de novembre 2011. Les Allemands retombent dans les pommes. Roberto glisse un « pas trop tôt » en aiguisant les bords de son laptop. Juste avant le début de la démo, les gens de Bethesda affirment que le jeu est réalisé à l'aide d'une version évoluée du Creation Engine qui permet, entre autres choses d'affiner, les textures et de diversifier le rendu des donjons et des personnages. Autre information jetée à l'assemblée comme une photo de Megan Fox dans une cour de prison, on apprend qu'on pourra switcher entre la vue à la première personne et celle à la troisième comme on le souhaite, sous prétexte que les Européens préfèrent la deuxième option. Les Allemands opinent du chef. « On s'en fout ! », hurle Roberto. On se calme. Cette fois-ci, ça commence.

Carte postale

Le personnage que l'on incarne est une brute épaisse. Il est musclé et porte une coiffe arborant deux cornes vicieuses. Son manteau de fourrure témoigne de nombreux combats à mort face à des ours enragés. Notre homme dévale paisiblement un sentier rocailleux. Autour de lui, des fougères, des arbres. Au loin, de magnifiques montagnes aux cimes enneigées. En contrebas, un joli ruisseau suit son cours jusqu'à ce qui semble être un petit village. Le spectacle est vraiment splendide. C'est sûr, on a déjà vu plus beau en termes de graphisme, mais l'univers créé par Bethesda,



Un dragon, c'est si beau, si majestueux. Dommage qu'il faille les charcuter et boulotter leurs âmes quand même.

tel qu'il nous est présenté, est réellement stupéfiant. Dans la main droite du héros, une épée tout ce qu'il y a de plus classique. Dans la gauche, un bouclier ma foi de fort bonne facture. Cet attirail ne tarde pas à justifier son poids, puisqu'un bandit apparaît sur le chemin. Un combat s'engage à la troisième personne. L'occasion de voir que les animations au niveau des déplacements et des bastons sont toujours arthritiques. « S'ils repassent pas en vue subjective, je cogne le Japonais à ma droite. » Roberto est entendu. La vue à la première personne est désormais privilégiée et offre un regain d'immersion instantané. Le combat ne s'éternise pas. Un coup de bouclier dans la glotte et une taillade bien vilaine au niveau du torse ont raison de la crapule. Mon voisin de gauche, l'un des Allemands euphoriques du début, est totalement fasciné par le réalisme des blessures infligées au bandit, ainsi qu'au sang encore présent sur l'épée du héros. Il semble que ce soit un progrès majeur pour la série, donc je tâche de m'en souvenir pour en parler dans mon article.

« C'est sûr, on a déjà vu plus beau en termes de graphisme, mais l'univers créé par Bethesda, tel qu'il nous est présenté, est réellement stupéfiant. »

Là-haut, sur la montagne

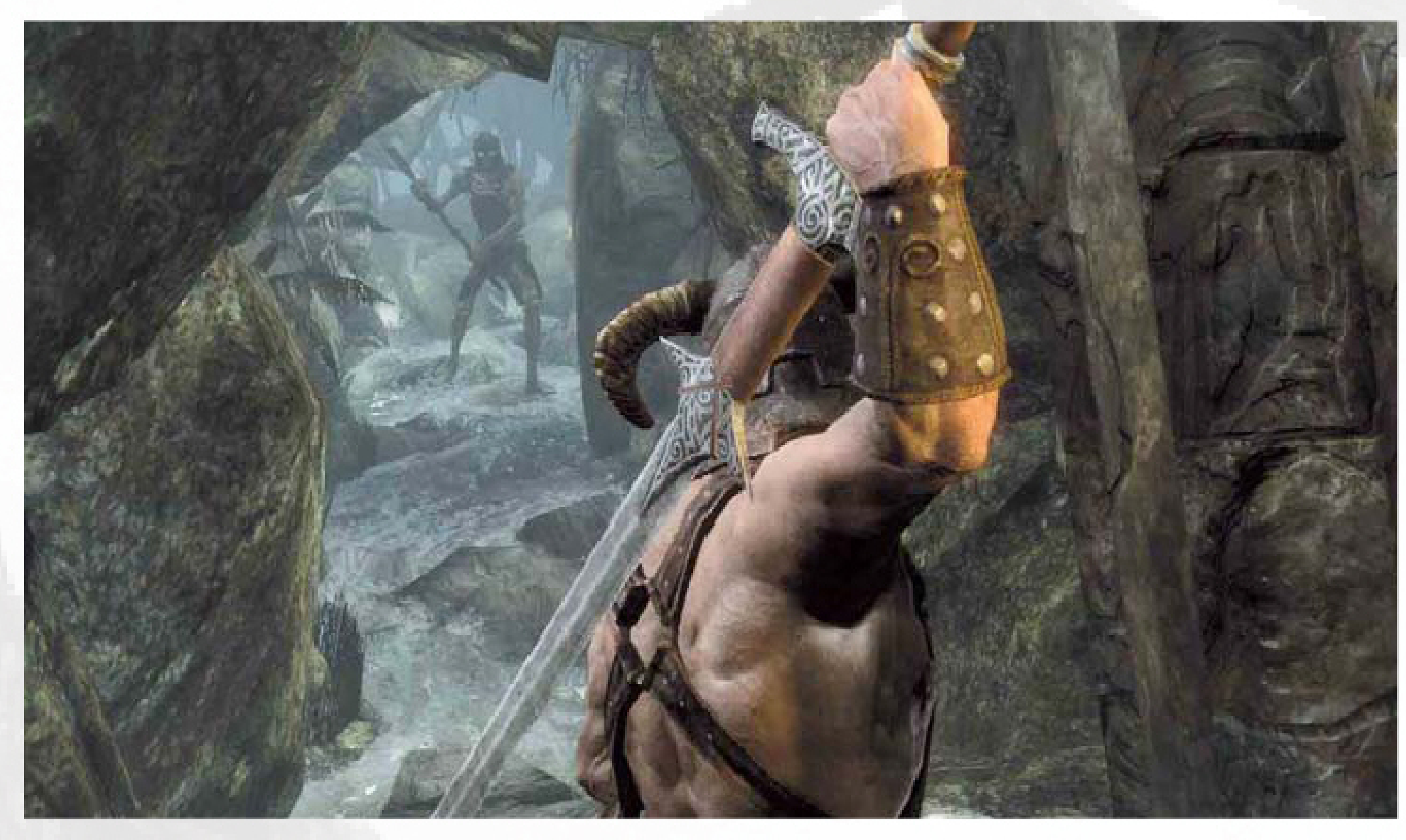
Nous voici à Riverwood. C'est la petite bourgade que l'on distinguait à l'horizon un peu plus tôt. La cité abrite des travailleurs besogneux, à l'image de ce bûcheron qui soulève des arbres entiers avant de les découper en morceaux. De manière générale, >>>

C'est clair, c'est net



Bethesda a choisi la simplicité au moment de concocter son interface et ses menus. En mettant le jeu en pause, on accède à quatre menus déroulants et pas un de plus. Les skills, les magies, les armes et la map englobent tout, ce qui devrait énormément faciliter la navigation et permettre de s'adapter rapidement à chaque situation.

>>> le village n'est pas bien peuplé, mais chaque habitant semble s'adonner fièrement à sa tâche. Oui, Riverwood dégage une impression de vie. Mais ce constat ne suffit plus à un trépignant Roberto qui veut voir de la baston. Il ne tarde pas à être exaucé puisque l'aubergiste nous transmet une requête, celle d'aller enquêter dans un vieux donjon à flanc de montagne. La femme du tenancier nous accompagne un bout de chemin et nous parle de la pluie et du beau temps. Jusqu'à ce que la route ne devienne trop dangereuse pour elle. D'ailleurs, un géant patibulaire au pas lourd croise notre route et fait trembler le sol. Mais la créature est pacifique. Pas de combat cette fois-ci, au grand désarroi de l'assemblée. Ce n'est que partie remise puisqu'un troll des neiges fait soudain son apparition. Il veut en découdre. « Quoi ? Un monstre si fort dès le début du jeu ? », s'étonne Roberto. Le combat va être corsé, pense-t-on. Mais non. Les développeurs de chez Bethesda avaient bien préparé leur coup et nous dévoilent une liste de sortilèges trop consistante pour être honnête à ce moment-là de l'aventure. Le héros s'équipe d'une magie incendiaire dans la main gauche et s'en sert pour brûler la fourrure du méchant. Et là, surprise, le personnage se dote d'une autre magie dans sa main droite. Il combine les deux et massacre une bonne fois pour toutes l'assaillant. En voilà une vraie nouveauté de gameplay intéressante ! Et je ne suis pas le seul à être enthousiasmé, si je me réfère au fait que tout le contingent allemand se roule par terre en poussant des râles orgasmiques.


Dans la démo, le héros possédait une tonne d'armes dans son inventaire, ce qui ne semblait pas le gêner un seul instant.

Shout me if you can

Le fameux donjon que l'on devait fouiller est en fait loin d'être abandonné. Il y a des araignées géantes et même quelques gobelins goguenards. Deux d'entre eux discutent d'ailleurs autour d'un feu. Le héros ne les laisse pas finir leurs phrases et décoche une flèche dans le crâne de l'un deux. Le second se lève, voit le cadavre de son ami et déclare : « Je crois avoir entendu quelque chose. » J'éclate de rire devant un tel flegme de la part d'une I.A. prétendument plus intelligente que par le passé. Mais je suis apparemment le seul à me gausser dans la salle. Je reprends donc vite mes esprits. Le héros ramasse une gemme qui lui permettra plus tard de crafter des armes plus puissantes. On n'en saura pas plus pour l'instant. Parce que Bethesda ne veut pas en parler et aussi parce qu'un boss apparaît et donne du fil à retordre au héros. C'est un nécromancien qui a fait appel à un golem de glace. « C'est quoi ce monstre de fou si tôt dans le jeu ? », s'indigne de nouveau Roberto, visiblement toujours pas remis de la joute avec le troll quelques minutes plus tôt. De mon côté, je me régale devant une empoignade qui prend une tournure très spectaculaire lorsque le héros se sert de ses shouts. Plus puissants que les spells de base, les shouts ne consomment pas de mana, mais se rechargent selon un principe de cooldown. Leur pouvoir est dévastateur. En l'occurrence, le temps s'est figé, ce qui a permis au protagoniste de latter méchamment ses deux ennemis. Fin du donjon. Je me dis que je vais mourir noyé sous la bave des Allemands. Roberto, lui, continue de ronchonner.

« Plus puissants que les spells de base, les shouts ne consomment pas de mana, mais se rechargent selon un principe de cooldown. »

Gros Bill


Dans la démo de Skyrim, le héros avait accès à la plupart des magies du jeu. Pas étonnant donc que les affrontements ne se soient pas éternisés et que l'on ait pu voir des sorts prodigieux. Parmi ces derniers, on note un cercle protecteur bien vicieux (qui a notamment terrassé le dragon) ainsi qu'un sort de contrôle mental qui a semé la zizanie dans une avant-garde de gredins.



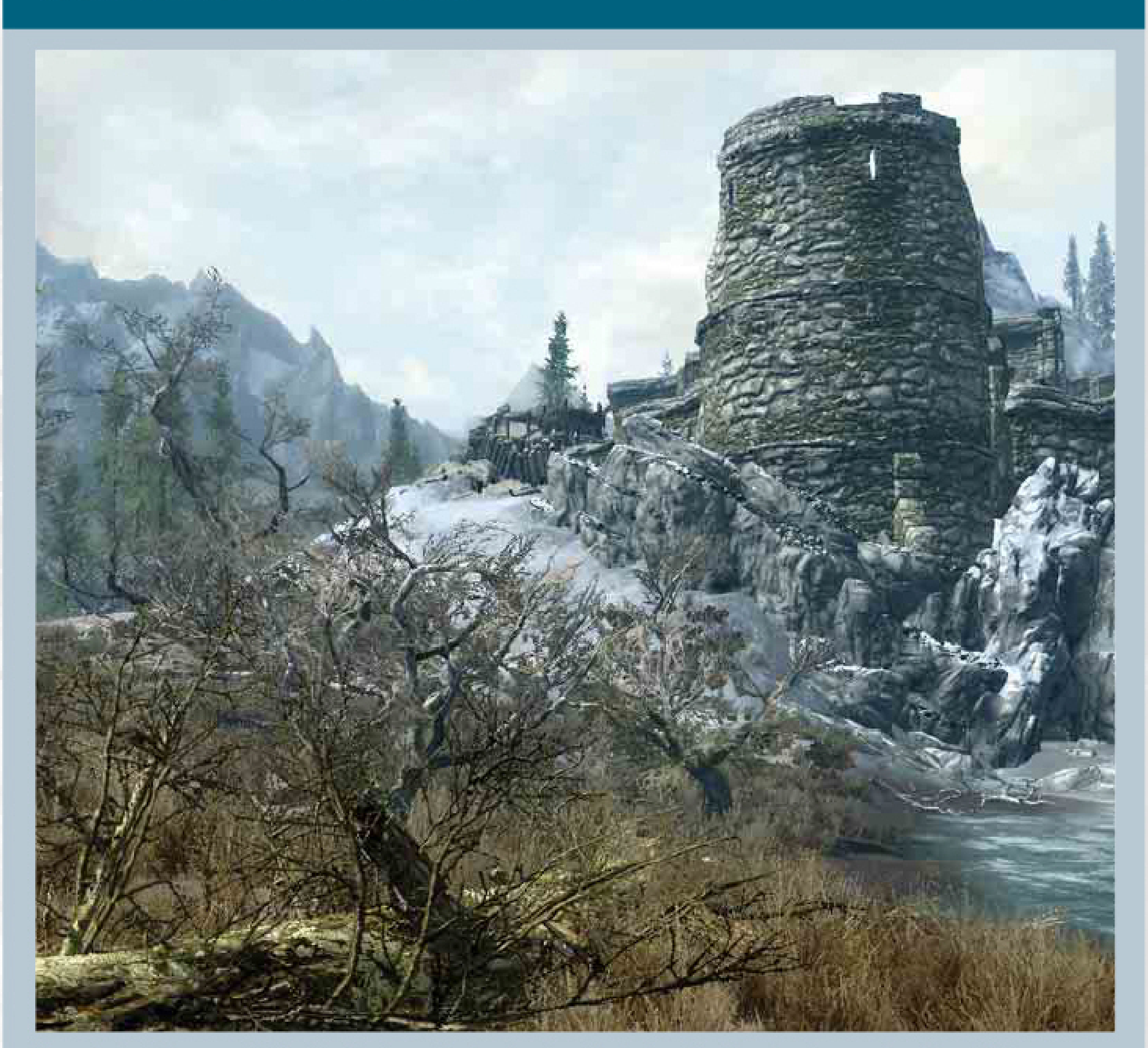
Il faut toujours qu'il y ait un mec, dans le genre ninja, pour venir gâcher une joyeuse fête en trucidant tout le monde.

Cœur de dragon

La démonstration touche à sa fin. Enfin, c'est ce que je me dis à ce moment-là. Mais le développeur daigne en montrer un peu plus. Le héros émerge d'une grotte et se retrouve au cœur d'une vallée verdoyante. Tout est un peu trop calme. On n'entend rien sinon le coulis de l'eau et le cri vengeur du dragon dans le ciel… Oui ! Un dragon fond à toute allure sur nous. Roberto s'étrangle : « S'il tue le dragon, je quitte la salle et je rentre en France ! » Le combat s'engage et l'issue ne fait aucun doute. Chaque coup d'estoc inflige des dégâts considérables à la bête que le héros achève grâce à un sortilège titanesque. Le développeur s'empresse de préciser que le combat sera bien plus acharné dans la version finale, quand on n'aura qu'un cure-dent et un briquet pour vaincre le bestiau. Toujours est-il que Roberto a disparu, que les Allemands commencent à se caresser langoureusement et que le héros absorbe l'âme du dragon sans plus de palabres. Pourquoi ? Aucune idée. À l'image des portes dans Oblivion, il semble que l'un des objectifs de Skyrim nous conduise à terrasser une tripotée de lézards ailés. Générique de fin. Applaudissements nourris. Voilà qui achève une présentation trépidante et rondement menée. Ce fût une bien belle après-midi que je vais m'empresser de coucher sur papier pour être certain que rien ne sera déformé ou exagéré au moment où les lecteurs auront le magazine entre les mains.

DEEZ

Vacances d'hiver



Peu dispendieux en informations sur le background du jeu, Bethesda nous a tout de même affirmé que Skyrim se déroulait dans le Grand Nord, au septentrion du continent de Tamriel. On peut donc s'attendre à des paysages enneigés et à des montagnes impitoyables à perte de vue. En tout cas plus qu'à des plages de sable fin ou à des trolls en bikinis, c'est une évidence.

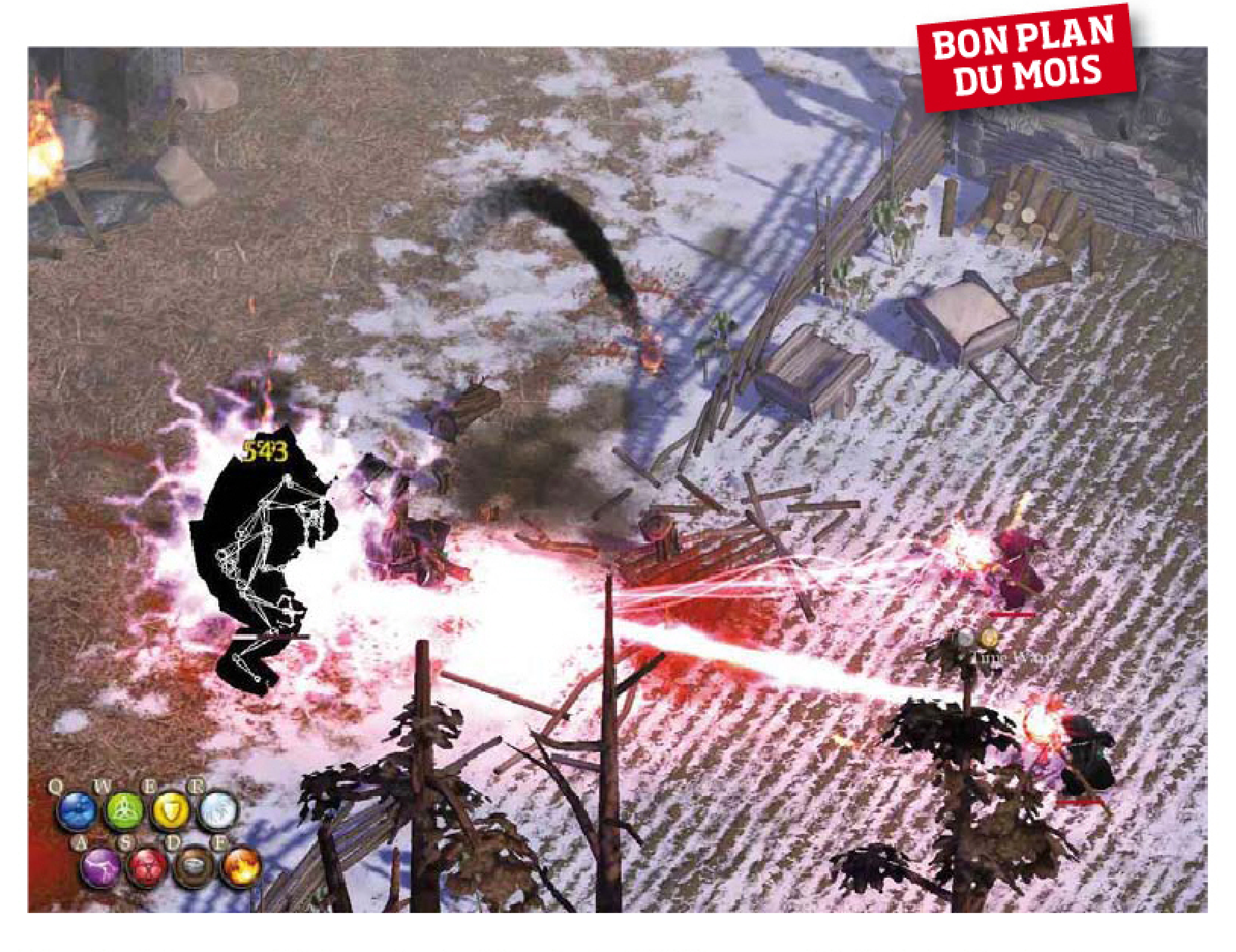
Opinion

PAR SUNDIN

Portal 2 et les autres

Depuis deux jours, Lucky ne tient plus en place. Il est là sans être là, n'arrive plus à se concentrer, sort cette boîte de Portal 2 de son tiroir, puis la remet, puis la ressort. Sans nul doute, le titre de Valve est le jeu événement de ce printemps. Lucky n'a pas à en avoir honte, toute la sphère vidéoludique en parle, partout : Facebook, Twitter, blogs, presse spécialisée et même (un peu) généraliste. Un buzz qui se retrouve dans les chiffres de vente : 4 millions de boîtes se sont déjà écoulées selon nos confrères de Gamespot, et encore, cette estimation ne prend pas en compte les téléchargements sur Steam ! Seule ombre au tableau, ce 7,7 sur 10 pour les lecteurs de Metacritic (contre un 95/100 pour les tests de la presse), preuve que le titre de Valve déchaîne les passions. Parce que ceux qui n'ont que 10 euros sur leur compte bancaire ont aussi le droit de se faire plaisir, je vous conseille chaudement Anomaly : Warzone Earth. Les Polonais de 11 bit studios ont su revisiter le Tower Defense comme aucun autre studio. On les en remercie.

BON PLAN DU MOIS



Éditeur Paradox Interactive - **Développeur** Arrowhead Game Studios - **Prix** 10 € en version boîte, distribué par Focus Home Interactive

MAGICKA

Oh ce n'est pas grave, quoi ! Sortez de sous le bureau, on le dira à personne ! Mais non, même pas à votre chien ! N'importe comment, il ne comprend pas quand je parle avec l'accent toulousain. Allez, reprenez-vous, je vous assure que ce n'est rien. On a tous des doutes, des petites hésitations dans la vie. Et puis vous aviez peur de rentrer le code de votre CB sur le net, bah oui. C'est quoi votre code d'ailleurs ? Roh, je plaisante ! Et vous ne parlez pas anglais ? Bah oui, c'est compréhensible. Allez, cette version est entièrement localisée en français. Et puis c'est un Megastar Joystick quand même ! Un genre de Diablo où vous incarnez un petit mage invité à une « Save the world party », et où le cœur du gameplay réside dans la combinaison de 8 sorts élémentaires (eau, feu, électricité...) pour réaliser des super combos. C'est tout con, oui, mais ça marche du tonnerre, encore plus à 4 en coopération. Vous n'avez pas d'amis ? Bah, ça se sera l'occasion de s'en faire, hein ? Non, votre chien ne peut pas jouer. Allez, tenez, c'est cadeau pour 10 euros. C'est quoi votre code de CB, sinon ?



DEATH POTE

Ce mois-ci, j'ai adopté le look les cheveux en pointe, lunettes de soleil et air patibulaire... Et ce n'est pas parce que je passe mes nuits sur la bêta de Deus Ex : Human Revolution, mais uniquement car j'ai l'air trop cool en terrasse.

JEU DU MOMENT : The Witcher 2
JEU ATTENDU : Deus Ex Human Revolution



SUNDIN

Un petit coup de pub pour une gazette dédiée à League of Legends. On y parle de Jungle, de Nashor, de rageux, de STFU et de noob... bref, n'hésitez pas à passer faire un coucou ! **www.ledemacianexpress.fr**

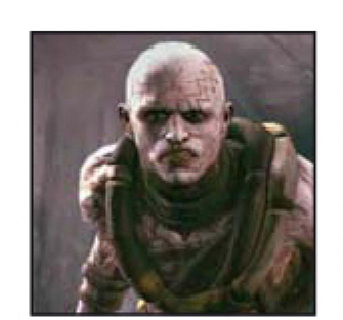
JEU DU MOMENT : Anomaly : Warzone Earth
JEU ATTENDU : La nouvelle maaaaaaaap de LOOOOOL !



LUCKY

Parce que Joystick est une grande famille festive et chaleureuse dont vous faites partie, j'adresse au nom de la rédac mes félicitations à Juju de Picardie pour la naissance de son fils Noah. Un futur geek... comme son papa !

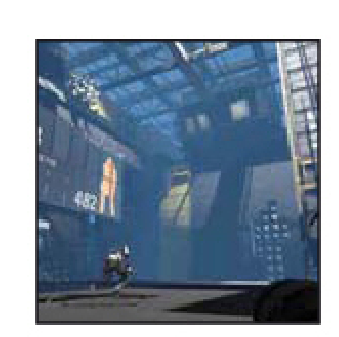
JEU DU MOMENT : Portal 2
JEU ATTENDU : Mount & Blade With Fire & Sword



RAGE 50
Deez est parti chez les mormons pour essayer le FPS star de Bethesda. Il nous livre ses premières impressions.



ANOMALY : WARZONE EARTH 62
Les meilleures expériences sont celles que l'on n'attend pas ! La preuve avec ce Tower Defense.



PORTAL 2 76
Verdict sur le jeu événement du mois, écrit par notre incorruptible Shua ! Valve ne nous a pas déçus !

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- Total War : Shogun 2
2- StarCraft II
3- Warhammer 40K, Dawn of War II Retribution

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The River of Time
3- Fallout New Vegas

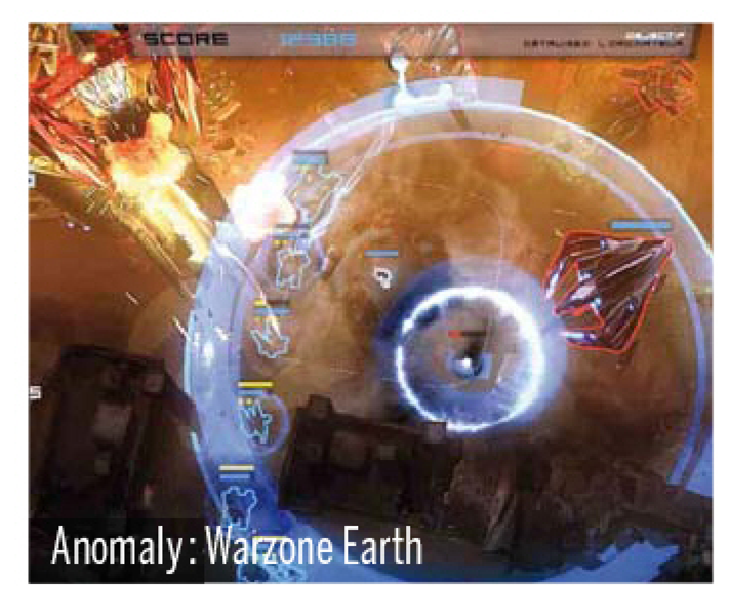
JEUX INDÉ

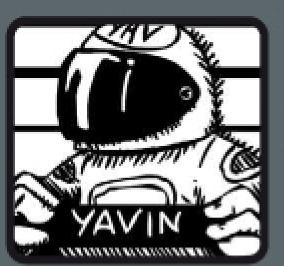
1- Minecraft
2- Super Meat Boy
3- Anomaly : Warzone Earth


Total War Shogun 2


Left 4 Dead 2


Dragon Age Origins


Anomaly : Warzone Earth



YAVIN

Je vous rappelle que tout ce qui sort du cerveau de Savonfou tient du domaine de la science-fiction et que ses allégations dans le « Au jour le jour » ne sont que pure calomnie visant à me faire réagir. Et ça ne marchera pas.

JEU DU MOMENT : Shift 2 Unleashed
JEU ATTENDU : iRacing 2.0



SAVONFOU

J'ai la flemme aujourd'hui, alors c'est mon chat qui va écrire le top rédac à ma place en marchant sur le clavier : !˘m^cxxx-xxxxxxc˘njyinÁqhu_y-ldoepkfffpppezqb_hmÁ˘-®97ZIIIIIIIERYJ9Z%fffff..hgtlzelz, c'est profond, non ?

JEU DU MOMENT : Crysis 2
JEU ATTENDU : jkfodbnbnbbbbb



KRACOUKAS

Vendredi, 11 h... Un doux soleil, un café chaud, et exactement 0 page à rendre : la journée s'annonce oisive. Tiens, un email : « Kracou, ton top rédac, tu vas réussir à me le pondre ou je dois l'écrire moi-même ? »... Et merde...

JEU DU MOMENT : The Witcher 2
JEU ATTENDU : Allods Online - Volume 4



Une bonne dose de RPG, une larme d'action, un plein pot de peinture jaune, et voilà un Deus Ex flambant neuf !

Genre FPS/RPG / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** Eidos Montréal / **Site** www.deusex.com / **Sortie** 23 août 2011

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

ADAM, L'ESPION QUI M'AIMAIT

À Détroit, Adam Jensen est aussi inconnu que James Bond à Londres. Comment voulez-vous enquêter incognito quand toute la ville ne parle que de votre look de play-boy et de votre corps d'acier ?

En choisissant Human Revolution comme premier jeu, les petits gars d'Eidos Montréal se sont collé une pression monstre sur le dos, car Deus Ex est un monument du patrimoine PC. À l'aube de l'an 2000, quand l'Homme s'interrogeait encore sur le clonage, les voitures volantes et les chiens robots qu'on peut oublier dans un placard ou débrancher pendant les vacances, Deus Ex nous balançait dans un monde fou, où les Intelligences Artificielles avaient depuis longtemps relégué Jésus, Allah et Bouddha au rang de charlatans tout juste bons à bonimenter sur les marchés. L'œuvre était visionnaire et le résultat sidérant. Encore aujourd'hui, la très savante encyclopédie Wikipédia nous vante « son subtil mélange des genres » shooter et RPG, ainsi que « la profondeur de son scénario et la crédibilité de son univers » ; c'est dire. Pour ne pas assassiner un mythe et ne pas nuire à sa jeune réputation, Eidos Montréal est tout simplement condamné à l'exploit. Et l'an passé, que nous a dévoilé le studio canadien ? Un jeu certes somptueux, mais qui a surtout marqué les esprits par ses exécutions à la Assassin's Creed et un système de shoot & cover calqué sur Gears of War. Tout ça, c'est très bien, mais on est loin de l'esprit Deus Ex. En vérité, les fans avaient peur. Oui, lecteur, ils tremblaient dans leurs jolis T-shirts de geeks au point d'en faire tomber leurs hamburgers. Mais aujourd'hui Human Revolution est presque prêt pour sa sortie en magasins, et l'heure des beaux discours et des démos Xbox 360 touche à sa fin. Nous venons de recevoir une preview PC longue « d'environ dix heures ».



Le futur est très jaune et assez peu texturé, mais il a de la gueule !

ADAM LE VA-T-EN-GUERRE

Remettons en quelques mots les pendules à l'heure. Human Revolution se déroule en 2027, avant Deus Ex. À cette époque, la nanotechnologie est en plein boom, et les premiers humains « augmentés » commencent à arpenter les rues. Et si les Terminators ne sont pas encore de la fête, il n'est pas rare de croiser un homme aux bras bioniques ou une vieille dame adepte du sudoku compensant une cécité envahissante par des lentilles électroniques. Dans ce petit monde, vous incarnez Adam Jensen, un humain pur, responsable de la sécurité dans la firme nanotechnologique de Sarif Industries. Tout allait plutôt bien pour vous jusqu'à ce qu'un groupe de mercenaires ne s'introduise dans les laboratoires expérimentaux de votre boss, et n'y dérobe un prototype secret après avoir tué votre femme et vous avoir laissé pour mort. Comme dans tout bon comic, c'est sur ce drame que vous bâtirez votre destin hors norme. Vous êtes le seul témoin de l'attaque, or vous aller y passer. Mais votre boss a gros à perdre si on ne retrouve pas vite ces petits plaisantins, aussi décide-t-il de vous offrir une greffe massive d'implants électroniques. Un héros made in America voit alors le jour, et ce héros, c'est vous.

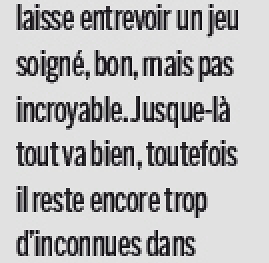
UN RPG DE FAÇADE ?

Votre enquête, vous la mènerez à Détroit. La ville est déchirée entre les pro-augmentations qui n'hésitent pas à faire mécaniser leur chien, et les « puristes », qui rejettent en bloc tout type d'implants. La ville du jeu est très intéressante. Quand la mode vidéoludique actuelle se partage entre jeux couloir (superbes mais linéaires), et mondes bac à sable (ouverts mais souvent vides), Deus Ex choisit la tangente en proposant une sorte de hub, un superbe monde ouvert, mais étroit et peaufiné. En fait, le Détroit d'Human Revolution fait figure de vrai petit Disneyland. Chacun de ses moindres recoins a été élaboré avec soin et l'ambiance cyberpunk y est très travaillée, mais tout ça est un peu factice. Non vous ne pourrez pas ouvrir toutes les portes qui vous chantent, non le décor n'est pas destructible, et oui, ces défauts en cachent bien d'autres de moindre importance. Si vous

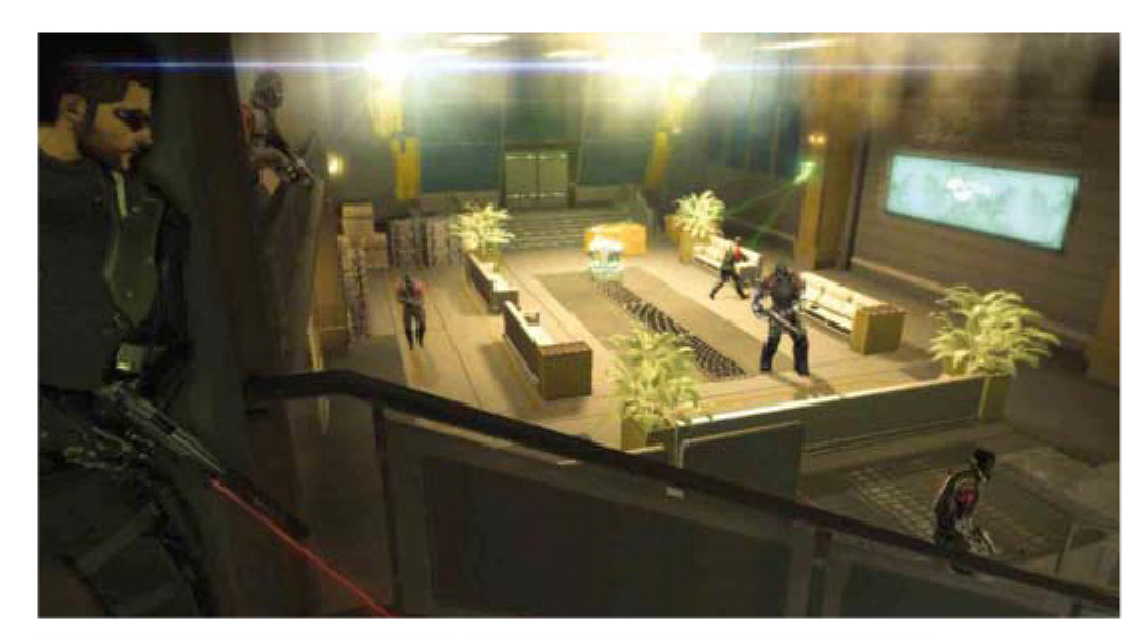
>>>

BÊTA



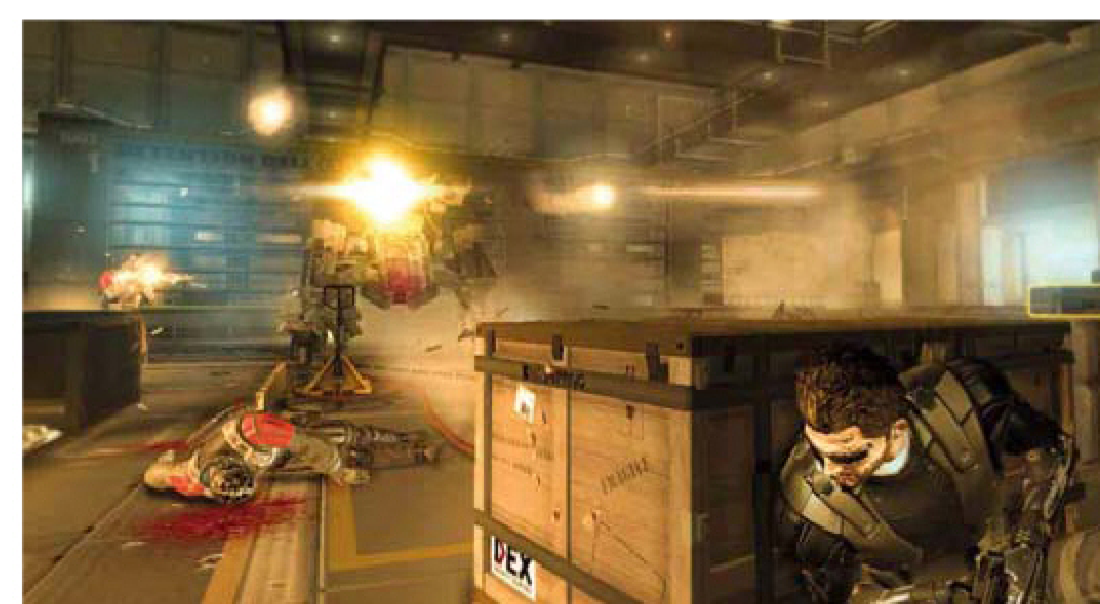


Voici une petite bêta très prometteuse qui laisse entrevoir un jeu soigné, bon, mais pas incroyable. Jusque-là tout va bien, toutefois il reste encore trop d'inconnues dans l'équation Deus Ex pour qu'on juge de ses qualités en tant que RPG.


Les gardes ne sont pas très vigilants. Ils vous repèrent plus au son qu'à la vue.


Allô peinture service ? Il n'y pas de jaune dans cet immeuble, c'est un scandale !


Comme dans un FPS pur, tous les tirs sont des skill shots. Si vous visez bien, vous touchez.


Jamais tu ne briseras cette caisse ! T'entends, tas de métal ? Cette caisse te tient en échec !

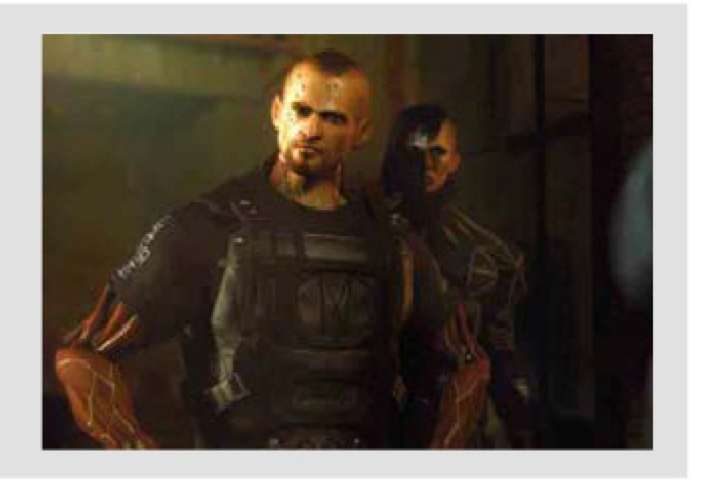
>>> attendez un jeu révolutionnaire à la liberté totale, sachez que Deus Ex n'en est pas un. Pas tel que vous l'entendez en tout cas. Si j'en crois cette preview, vous n'avez que peu d'emprise sur la quête principale d'Adam Jensen. D'accord le jeu propose des fins multiples, mais son scénario semble linéaire. « Mais alors, me direz-vous, affolés, depuis le début, tels des boulangers maléfiques, les gars d'Eidos nous auraient roulés dans la farine ? ». Non ! Il y a quelques mois, quand ces mêmes développeurs prétendaient que chaque quête pouvait être abordée de multiples façons, j'acquiesçais poliment ; après tout, cette pluralité de solutions est un peu la marque de fabrique de la série Deus Ex. Pourtant, au fond de mon crâne une petite voix hurlait « Attention, tu n'as pas de preuve ! Tout ça sent le MENSONGE MARKETING ! Il essaie peut-être de t'avoir aux sentiments, il fait sa pub, et bon sang, tu les connais, les publicitaires ! Ils t'ont fait croire que la Ricorée rendait les familles heureuses ! Que la Super-Glue te permettrait de coller Savon sur un rail de TGV ! Ils t'ont tous menti, et lui aussi, il te ment ». Pourtant non. Après une dizaine d'heures de jeu, je dois l'admettre : s'il n'est pas parfait, Human Revolution est excellent.

SAUVER ZELDA !

Avouons-le quand même, j'avais de gros doutes. Durant la grosse heure de « tutorial », je redoutais le pire, c'est-à-dire de tomber sur un jeu ultra-linéaire où de temps à autre on m'aurait demandé mon avis, comme on demande au passager d'un train s'il veut s'asseoir côté fenêtre ou côté couloir. Coupons court au suspense : vous êtes libre. Vos missions sont on ne peut plus vagues. Je l'ai réalisé assez tôt dans l'aventure, quand mon boss m'a envoyé récupérer une puce sur un cadavre. Le cadavre, il est à la morgue. La morgue, elle est au commissariat. Le commissariat, les flics ne veulent pas que j'y entre. Que faire ? Passer en force ou ruser ? Va pour la ruse. Me voilà donc en train de faire le tour du bâtiment. Soudain j'aperçois une fenêtre ouverte là, au premier étage. Si seulement je pouvais m'y glisser, tous mes problèmes seraient résolus, mais comment diable puis-je l'atteindre ? Alors j'observe le décor, je furète à l'affût d'un accès secret. Rien. J'allais baisser les bras, quand soudain, j'aperçois une corniche sur l'immeuble d'en face. Il y a quelques mois, dans les studios d'Eidos Montréal, j'ai vu un développeur y monter. Pour ça, il lui fallait utiliser l'augmentation « super-saut », que je n'ai pas. Et tout d'un coup, vlan !, je me suis mangé un gigantesque Madeleine de Proust effect in da face. Soudain, j'ai dix ans. Je suis dans ma chambre, assis sur mon lit à me gaver de Kinder et de Coca tout en jouant à Zelda 3 sur Super Nintendo. Je note une fissure dans un mur mais je n'ai aucune bombe sous la main. Je sais qu'à l'instant même où j'en dégoterai, je reviendrai ici, ouvrir

PAR ICI MAMIE !

Qu'on se le dise, les missions secondaires d'Human Revolution doivent être vos priorités. En effet, en vous concentrant sur la quête principale, vous peinerez vraiment à augmenter Adam et donc à profiter pleinement de son potentiel de super-agent. Et puis, après tout, c'est pas parce que le monde est en péril, que vous devez arrêter d'aider les vieilles dames à traverser la route. Un héros doit montrer l'exemple, vous savez ?





Ces exécutions sommaires consomment une pleine barre d'énergie, autant dire qu'elles s'utilisent avec parcimonie.

« UN HÉROS MADE IN AMERICA VOIT ALORS LE JOUR, ET CE HÉROS, C'EST VOUS. »

un passage secret. [/Madeleine de Proust]. Human Revolution cultive cet esprit « je reviendrai quand j'aurai ce qu'il faut », et c'est tant mieux.

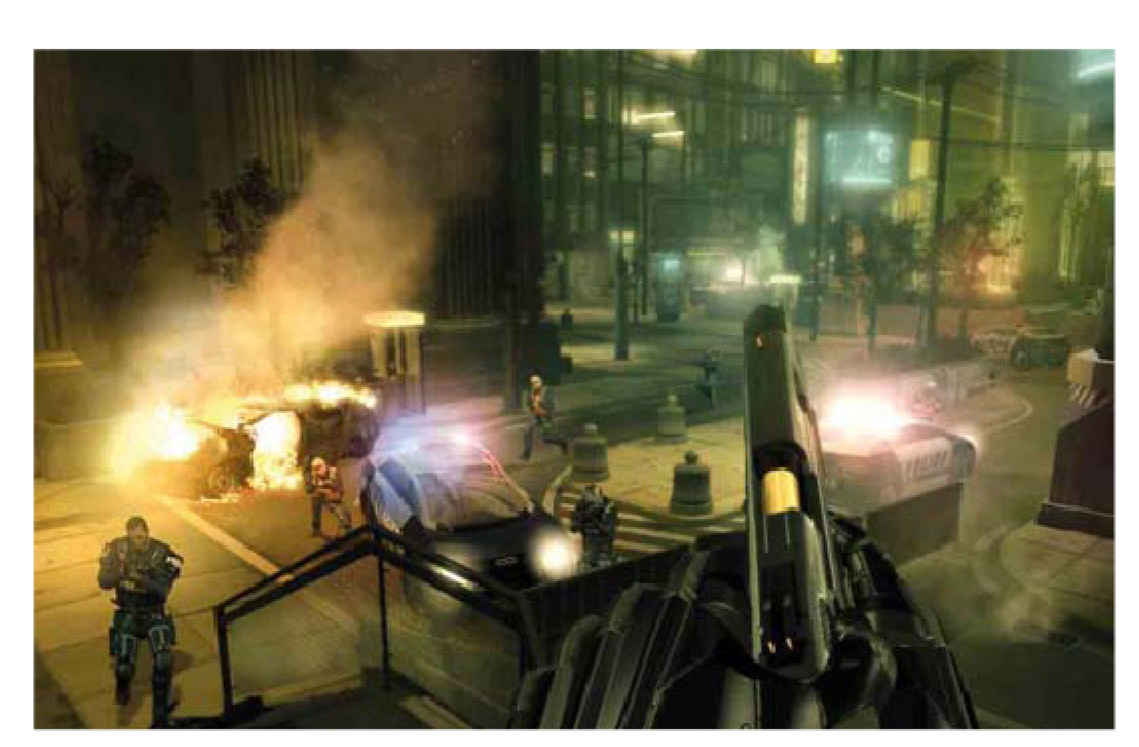
ADAM GEAR SOLID

Toutefois, apprécier la liberté de ce jeu demande un certain temps. Au début, quand on tente de s'infiltrer, on cherche une banale porte. Puis avec le super-saut, la vision thermique ou les bras qui permettent de casser les murs friables, on apprend à observer le décor, et croyez-moi, la ville regorge de passages dérobés et de couloirs secrets. Plusieurs heures de jeu plus tard, j'avais d'ailleurs découvert mille et une façons d'entrer dans le commissariat, que ce soit en flinguant quelques plantons, en faisant du chantage à un policier pour qu'il m'ouvre la porte, en me faufilant par les égouts ou en me glissant par cette maudite fenêtre. Ce jeu favorise clairement l'infiltration, car on y meurt en deux ou trois balles à peine, mais que vous préfériez jouer les gros bras où les hommes invisibles, il y a toujours au moins deux solutions pour un problème donné. D'ailleurs, c'est peut-être tout le génie d'Human Revolution : proposer un jeu où grosbills et apprentis espions trouveront leur compte. Cela ne suffira pas à faire un Deus Ex de génie, mais un bon jeu sans l'ombre d'un doute.

LUCKY

À RETENIR

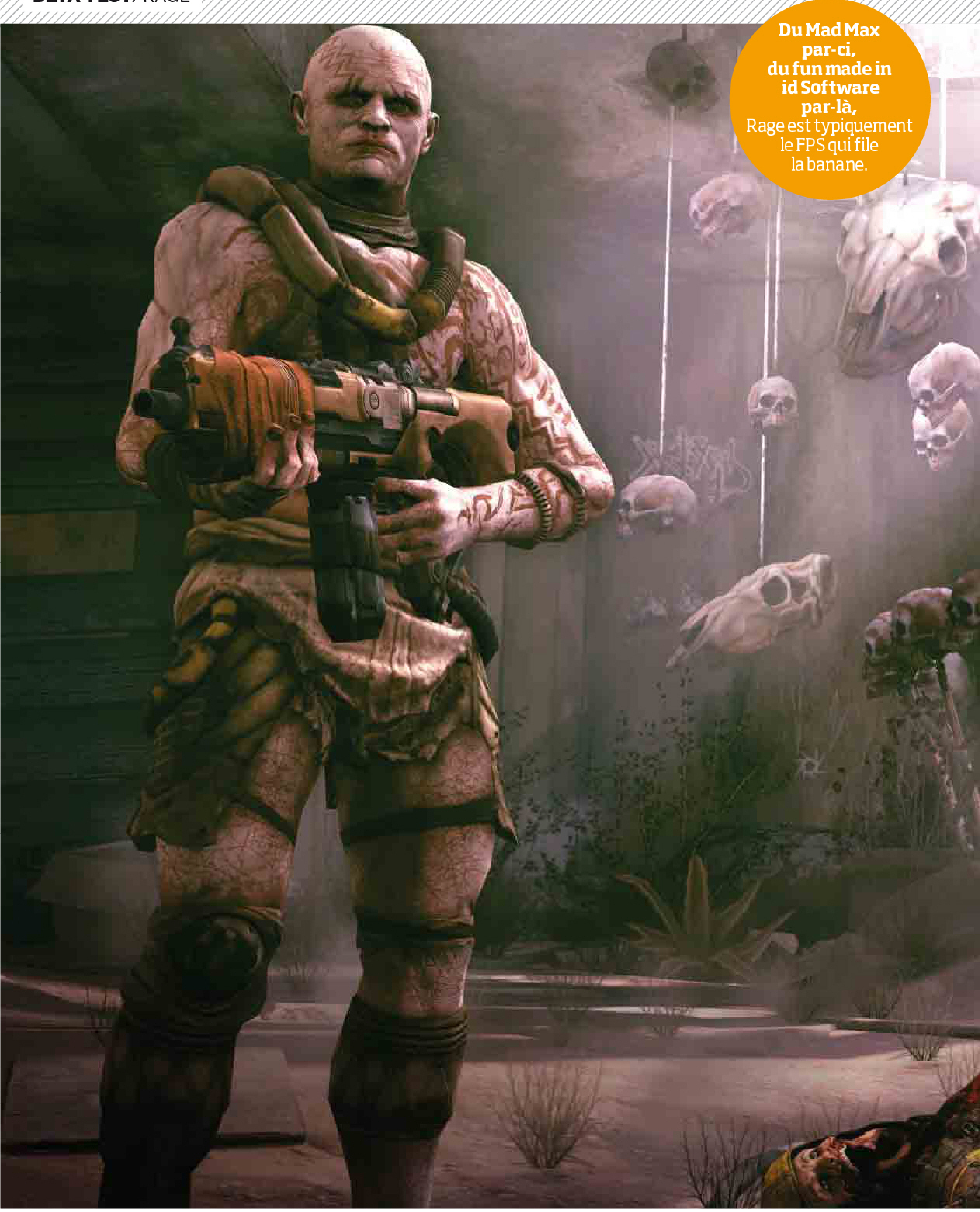
Human Revolution brille par son ambiance et sa richesse de gameplay, mais souffre par ailleurs de petits défauts d'ergonomie. L'usage de la carte n'est pas très pratique, toutes les touches ne sont pas encore pleinement configurables, ce genre de choses...



Mettre le feu à une voiture est un bon moyen de faire diversion.



Aucun rapport avec cette image, mais quand je serai grand, je serai Père Noël.



Du Mad Max par-ci, du fun made in id Software par-là, Rage est typiquement le FPS qui file la banane.

Genre FPS / **Éditeur** Bethesda Software / **Développeur** id Software / **Site** www.aftertheimpact.com / **Sortie** 15 septembre 2011

RAGE

ENRAGEZ-VOUS QU'Y DISAIENT

« Bon alors, ils sont sympas les mormons ? » Tout le monde me pose cette question depuis que je suis allé voir Rage dans l'Utah. Et moi de répondre inlassablement : « Ils sont presque comme vous et moi. Mais on ne pourrait pas parler du jeu plutôt ? »

Ces dernières années, j'ai assisté à bon nombre de présentations à la presse complètement moisies. Mais rarement, une démo m'a laissé autant circonspect que celle de Rage. Pourtant, tout était en place pour que cette première rencontre avec le soft réalisé par l'un de mes studios fétiches soit inoubliable. Le cadre était idéal : imaginez une station de sports d'hiver aux États-Unis, de la neige à perte de vue et du Dr Pepper à volonté. Mais malgré tout ça, la présentation a été nulle. Mais alors, nulle comme ça ne devrait même pas être permis. Tout a commencé par l'annonce du mode multijoueur. Jusqu'ici muet sur le sujet, id Software a été très fier de nous présenter des courses de voitures armées de lance-roquettes qui tournent en rond dans la pampa. Franchement, l'intérêt de la chose ne m'a pas sauté aux yeux. Pas plus qu'à mes nombreux confrères, si je m'en réfère aux gloussements qui ont résonné dans l'amphithéâtre à ce moment-là. Mais c'est surtout quand le représentant du studio a affirmé que ces joutes en bagnoles seraient le seul contenu du Online que j'ai commencé à chercher Marcel Béliveau dans la salle. Ce n'était pas possible ! Il était impensable qu'un studio comme celui-ci n'incorpore même pas un petit mode Deathmatch dans un jeu aussi ambitieux que Rage. Mais j'ai dû me rendre à l'évidence. Il n'y avait aucun Québécois moustachu dans la salle, et les tristes échanges de missiles par voitures interposées que j'avais sous les yeux faisaient bien office d'unique contenu multijoueur pour Rage... Dur.

CAUCHEMAR ÉVEILLÉ

À ce moment-là, les mecs d'id ont peut-être pris conscience du malaise puisqu'ils ont embrayé avec une autre annonce, celle des Legends of the Wasteland. Derrière ce titre, se cachent en fait des missions annexes que l'on pourra vivre en coopération. Concrètement, ces quêtes sont censées combler quelques trous scénaristiques du solo. Par exemple, si l'on apprend que l'on peut accéder à une zone qui était autrefois truffée d'explosifs, une mission coop nous mettra dans la peau des démineurs qui ont désactivé les bombes. Pour le coup, l'idée est intéressante et permet au soft de gagner en contenu ainsi qu'en durée de vie. Mais il était dit que cette présentation de Rage finirait par toucher le fond et y resterait engluée comme une tortilla dans du guacamole. Deux développeurs se sont en effet mis en tête de nous faire une démonstration bien foireuse. Avec morts à répétition, team kills et lancers de grenades invraisemblables (quand ça rebondit sur un mur et ça revient te péter en pleine poire). Pour ne rien gâcher, les deux gars jouaient sur 360 et projetaient l'image sur un écran géant qui faisait la part belle à l'aliasing et aux textures baveuses. Je crois que c'est à cet instant que j'ai perdu connaissance. Ou que j'ai hurlé comme un possédé, je ne sais plus très bien. Alors, c'était ça Rage ? Le jeu que j'attends depuis plus d'un an ? Celui qui devait me permettre d'expliquer à ma chérie qu'un nouveau PC est plus indispensable que d'éventuelles vacances au bout du monde ? J'étais tellement dégoûté que j'ai repris une canette de soda et que je suis allé bouder dans ma chambre. Au moins jusqu'au lendemain, le jour où j'ai pu prendre en main le jeu pour de bon et où ma déception colérique a laissé place à un vrai soulagement.

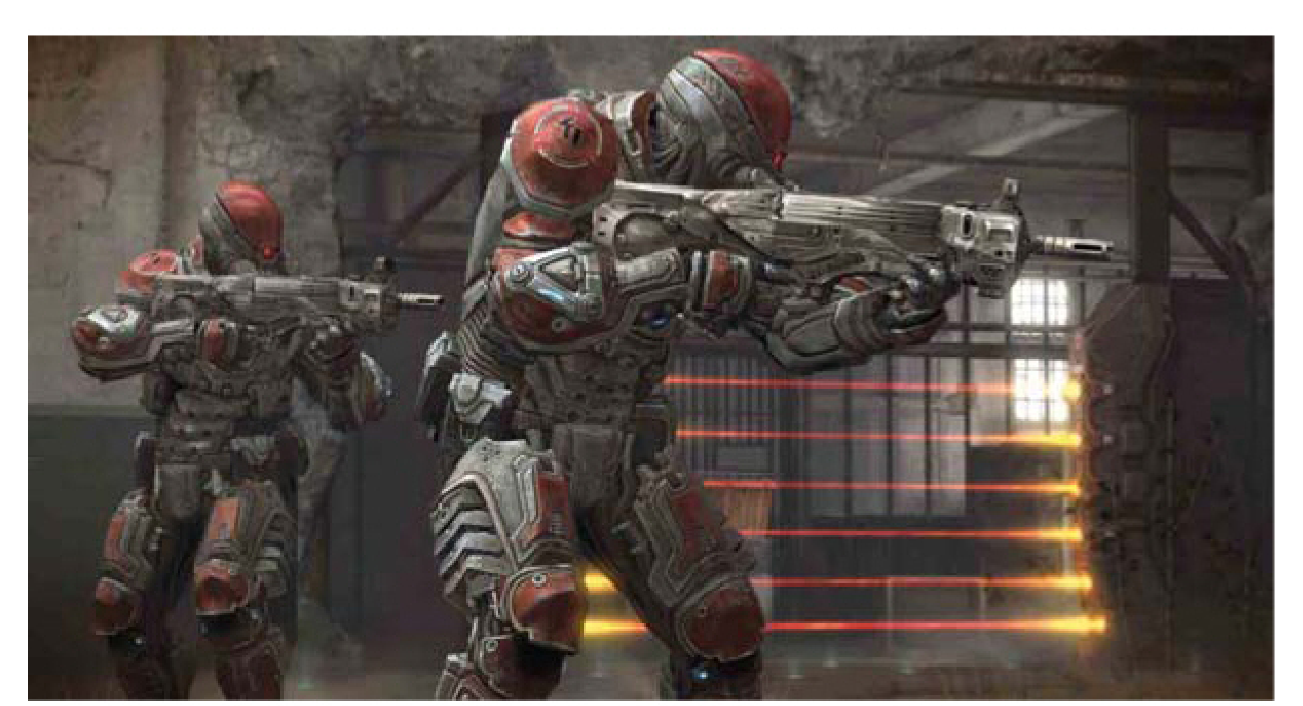
ID FIXE

« Ne jamais juger un jeu avant d'avoir essayé soi-même le shotgun qui va avec. » Une belle leçon de vie que je vais m'efforcer de retenir si, d'aventure, l'envie me reprend de critiquer un soft avant de l'avoir eu entre les mains. Pendant plus d'une heure, j'ai en effet >>>

BÊTA

★★★★☆

Rage ne devait être qu'un jeu solo. Abstenons-nous donc de critiquer outre mesure le multi insignifiant du soft. D'autant plus que la campagne principale propose une expérience fun, dépaysante et nerveuse. Exactement ce que l'attend d'id Software.



En plus des mutants, des forces de l'ordre voudront nous tuer. Pour quel motif ? Aucune idée pour l'instant.

On combat notamment ce genre d'affreux dans un show télévisé complètement débile.

« LE TRAVAIL EFFECTUÉ AU NIVEAU DES FAMEUSES MEGATEXTURES APPORTE UN RENDU INIMITABLE. »

››› pu découvrir comme il se doit cinq niveaux de Rage. Des séquences qui m'ont instantanément réconcilié avec la vie et qui ont vu (presque) toutes mes craintes s'envoler. La réalisation, tout d'abord, m'est apparue bien plus soignée que la veille. Le travail effectué au niveau des fameuses MegaTextures apporte un rendu inimitable. Chaque décor, chaque PNJ semble afficher une personnalité propre et c'est un vrai bonheur que d'errer le plus simplement du monde dans cet univers post-apo carrément dépaysant. Au-delà de ça, j'ai aussi vite été rassuré par rapport au feeling des armes et des sensations de shoot. Du fusil à pompe surpuissant jusqu'à l'arbalète très précise, tout l'arsenal procure un plaisir immédiat. Et comme l'I.A. dispose à la fois de robustesse et de malice, les gunfights prennent vite des tournures intéressantes, que l'on soit adepte de fusillades chevronnées à mi-distance ou bien que l'on préfère canarder les malandrins de loin. Bref, pour ce qui est des fondamentaux, à savoir la réalisation ainsi que les bases du gameplay, Rage envoie du bois dans la cheminée, si vous voyez ce que je veux dire.

LIBERTÉ FACTICE ?

Comme je le disais, cette démo du jeu proposait cinq niveaux. Je serai bref sur le dernier d'entre eux, qui consistait en une course de voitures, cette

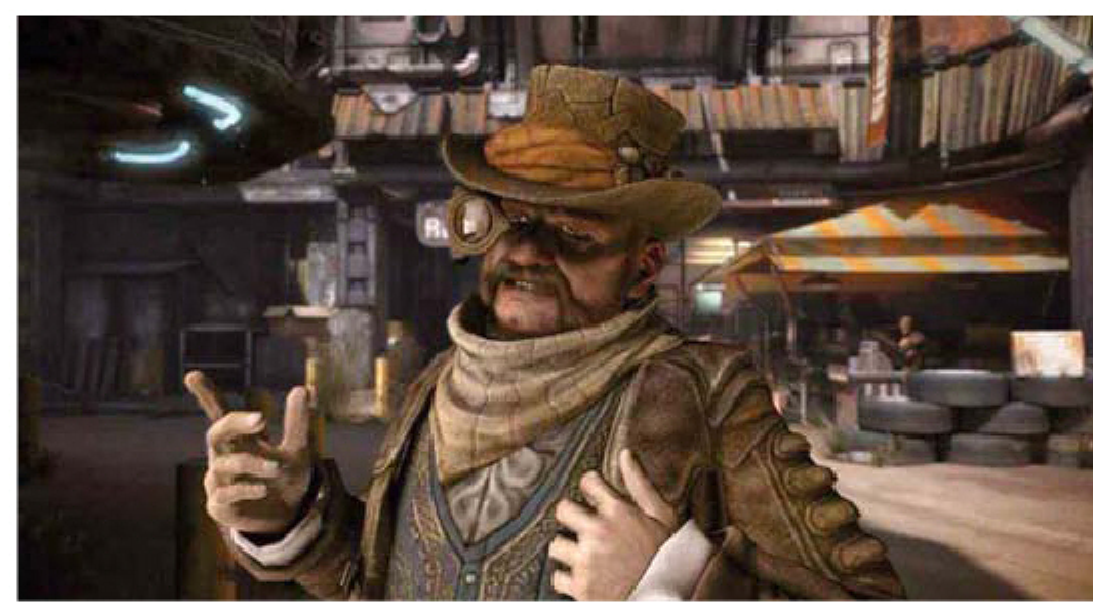


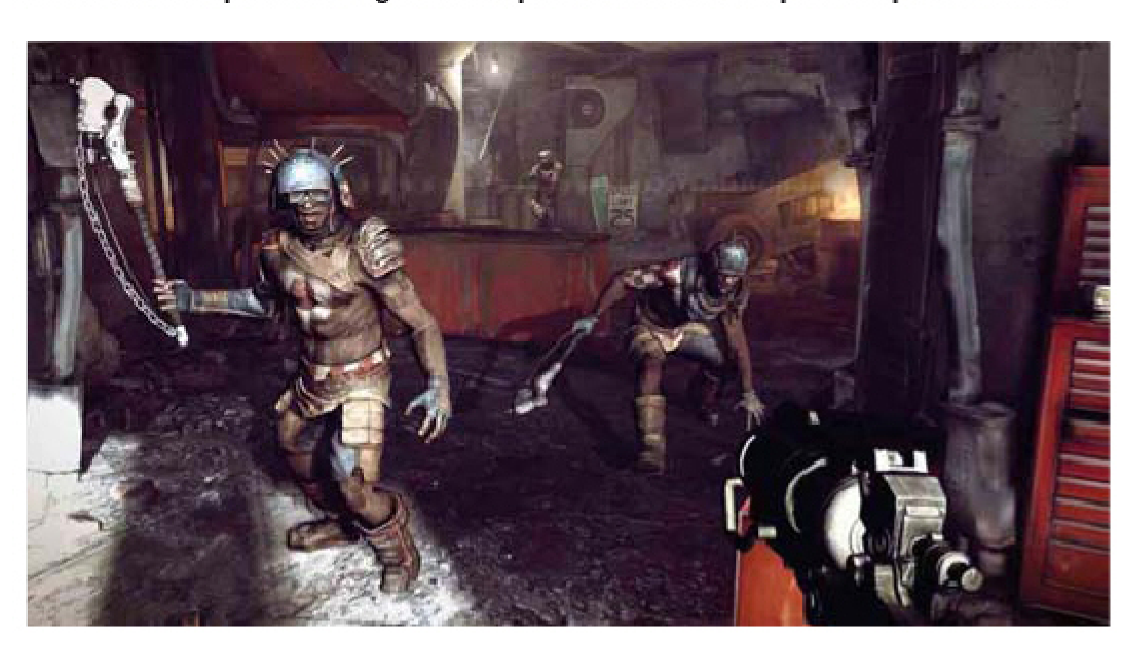
Bonjour charmantes textures. Je vous offre un verre ?



Voilà un monde que l'on a envie de visiter. Si la liberté d'action nous en donne l'opportunité...


Il faut deux balles pour tuer ces gars-là : une pour faire sauter le casque et une pour la cervelle.


Tous les PNJ entrevus jusqu'à présent étaient hauts en couleur.


Certains sauvageons n'hésitent pas à venir se battre au corps à corps.


Les véhicules sont quand même utiles pour passer d'une zone à une autre.

fameuse dimension du jeu dont s'enorgueillit id Software mais qui, moi, me laisse stoïque. Bon, ce n'est pas désagréable à jouer, mal fichu ou quoi que ce soit, c'est juste que ça n'a pas l'air d'intéresser grand monde excepté les développeurs. Passons… On a aussi eu droit à une séquence de combat dans une arène. Là, on se serait cru de retour dans Borderlands mais avec une ambiance encore plus farfelue. Plusieurs vagues d'ennemis se sont succédé jusqu'à ce qu'un boss avec des tentacules ne vienne vomir des choses vertes sur le visage du héros. Un passage plutôt poilant qui a clairement donné le ton niveau humour potache et univers décalé. Mais c'est justement là, au moment où je me réconciliais avec Rage, que je suis tombé nez à nez avec un élément qui me semble méchamment rédhibitoire. Pendant une balade en extérieur, je me suis aperçu que je ne pouvais aller nulle part. Cette piste menant vers une tour démolie sur ma gauche ? Mur invisible ! Et ce petit sentier montagneux sur ma droite ? Un caillou m'en bloque l'accès. La grandeur des paysages et des décors ne seraient donc que de la poudre aux yeux dans Rage ? J'en ai bien peur, même s'il faudra évidemment vérifier tout cela sur la longueur.

LOVE AND RAGE

J'aurais pu conclure là-dessus. Mais j'ai décidé de passer soudainement en mode Bisounours pour ce dernier paragraphe. J'achèverai donc cet article sur une note bien plus positive en évoquant certains gadgets plaisants. Au-delà du FPS pur et dur, Rage propose aussi des délires marrants qui diversifient son gameplay. À l'image de ces shuriken qui décapitent du mutant à tour de bras. Ou bien de ces voitures télécommandées explosives que l'on envoie dans les pieds des ennemis pour les faire sauter. Dans le même genre, on peut aussi activer des mini-tourelles de combat ou des araignées équipées de mitrailleuses qui pourchassent les ennemis apeurés dans leurs derniers retranchements. Voilà ! C'est ça que j'aime dans Rage, ce brin de folie qui m'a toujours émerveillé dans les productions id Software. Certes, le jeu est loin d'être parfait, il a même des tares qui seraient inadmissibles pour n'importe quel autre FPS. Oui mais voilà, les mecs d'id ne sont pas n'importe qui et leur patte inimitable devrait permettre à leur dernière création en date de sortir du lot. À défaut de révolutionner le genre.

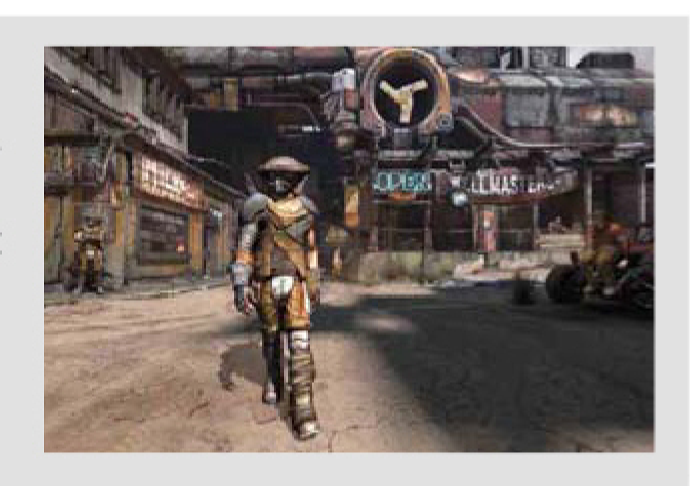
DEEZ

À RETENIR

Dans le genre « voilà, c'est dit », Rage nécessitera un compte Steam pour se laisser approcher. Voilà, c'est dit. Ah oui, et le jeu n'aura pas de serveurs dédiés, ce qui, en l'absence d'un multi digne de ce nom, ne nous émeut pas plus que ça. Voilà, c'est dit.

LE FACTEUR ET LES MUTANTS

Imaginez que vous êtes Noé, sauf qu'à la place d'une arche, vous n'avez qu'une information capitale pour l'avenir de l'humanité. Juste avant qu'un astéroïde ne ravage la Terre, vous avez en effet été congelé en possession d'un message à communiquer aux éventuels survivants. Plusieurs années après le désastre, il est temps de sortir de la léthargie, de livrer ce fameux message… et de découvrir ce que le monde est devenu.



Genre FPS frissons / **Éditeur** Warner Interactive / **Développeur** Day 1 Studio / **Site** www.fear3.fr / **Sortie** 26 mai 2011

F.3.A.R.

ÇA SONNE MIEUX QUE P.3.U.R.

F.E.A.R. a-t-il un avenir avec ses nouveaux développeurs ? Une jeune fille morte peut-elle faire une mère convenable ? Quand est né Bernard Minet ? Voici des questions auxquelles je vous promets des réponses, parce qu'on est lundi, et que le lundi, je suis bon.

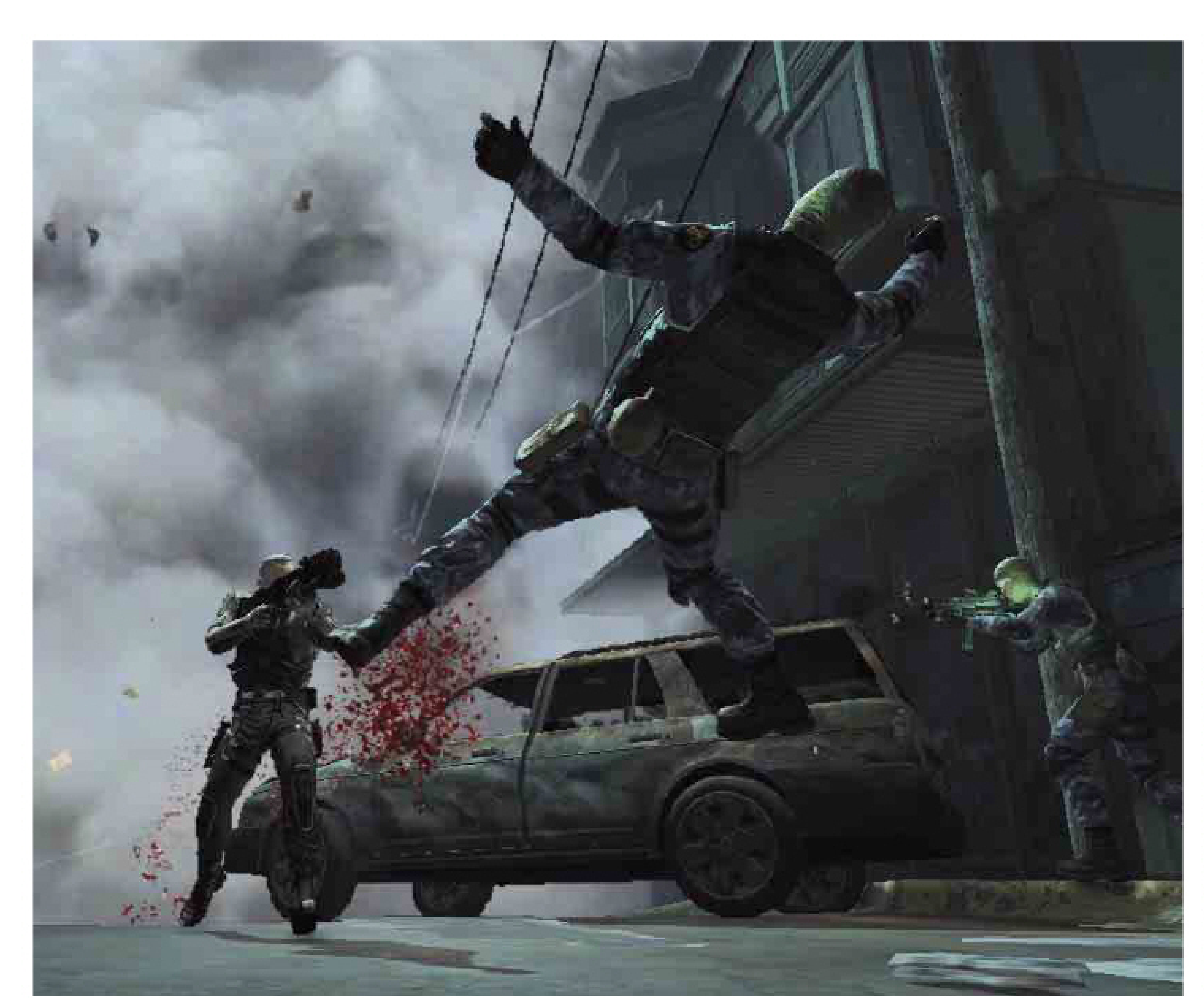
BÊTA
★★★☆☆

D'un point de vue purement technique, F.3.A.R. accuse méchamment les années. Et bien que son mode multi semble plutôt bien fichu, son succès dépendra essentiellement d'un solo qui n'a pas encore fait ses preuves.

Je dédie ce texte à tous les mal nommés de Melun et de Navarre, les Brian, Brandon, les Kelly ou autres Samantha. Je compatis. Vos parents voulaient bien faire, c'est sûr. Un nom hype, dans le vent, en référence à une obscure star hollywoodienne à la mode, qu'au mieux le Tout-Paris aura oubliée d'ici vos quinze ans, et qui au pire, sera devenue la risée de la planète, faisant de vous le sujet de tous les quolibets de ces abrutis du collège. Je vous plains. Dans la foulée, je plains aussi F.3.A.R., troisième volet de la série F.E.A.R. dont l' E est devenu un 3 pour sacrifier aux coutumes du moment. Car il est entendu que pour faire peur, un bon produit doit remplacer une lettre par un chiffre. Regardez Scre4m… non attendez, c'est un mauvais exemple. Humm, alors voyez Ring 0 qui… Hein ? C'est pas un film sur le fantôme de Ringo Starr ? Waaaaabon ? Et il n'est pas mort en plus ? Pfff, alors oubliez. Les chiffres, c'est has been.

THE ZOMBIE FAMILY

F.E.A.R. pour ceux qui auraient passé ces dernières années à s'intoxiquer au Justin Bieber, est peut-être le seul FPS qui fasse trembler à la fois les gamers en culottes courtes et les bourreaux notoires. Il nous plonge dans l'univers de Point Man, un agent du First Encounter Assault Recon, chargé d'enquêter sur le paranormal ; une sorte de Fox Mulder du jeu vidéo donc. Comme Freud, son principal cas d'étude, c'est sa maman. Elle s'appelle Alma, elle est morte il y a vachement longtemps, elle a la rage, et elle compte bien faire un gros câlin à son fiston une fois qu'elle l'aura cloué entre quatre planches. L'autre fils d'Alma, et donc le frère de Point Man, se nomme Fettel. Il est mort lui aussi, et bien entendu, il ne s'en porte pas plus mal. Comme nous l'apprenait le développeur, il y a déjà quelque temps de ça, la campagne de F.3.A.R. sera orientée sur la coopération de Point Man et Fettel qui vont (encore) tenter de tuer leur maman avant qu'elle n'accouche d'un énième bâtard infernal. Si la vie vous a fait cadeau d'un ami, vous aurez le privilège de jouer en multi par réseau ou en écran splitté, sinon, rassurez-vous, un astucieux petit bot vous donnera



Je fais la PLAAAAAAAAAAANCHE !





Des casques lumineux, l'arme ultime de l'assassin discret.



Quel est le plus choquant ? L'absence quasi-totale de textures, ou son « A » anarchiste ridicule ?

« EN SOLO, UN BOT VOUS DONNERA L'IMPRESSION DE NE PAS ÊTRE UN JOUEUR DÉSOCIABILISÉ, ACCRO AUX FPS SANGLANTS ET MORBIDES. »

l'impression de ne pas être un joueur désociabilisé accro aux FPS sanglants et morbides (thank you science !). Lors de notre présentation, deux choses nous ont sauté aux yeux : d'une, le Lithtech Engine est aujourd'hui horriblement dépassé, et de deux, la démo du mode campagne (très brève) semblait beaucoup plus bourrine que flippante. Nous avons pu voir à l'œuvre un Fettel au gameplay très différent d'« Homme Point ». En bon démon, l'ex-méchant de F.E.A.R. 1 ne porte pas d'arme, et serait plutôt adepte des attaques psychiques ; il peut s'accaparer le corps de n'importe quel sbire d'Alma. Maintenant question à 20 lingots d'or : Est-ce que F.E.A.R. en coop ne perd pas tout son charme horrifique ? Réponse sous peu.

TOUS DAMNÉS !

Car dans l'absolu, si Warner Interactive nous a conviés dans ses locaux parisiens, c'est avant tout pour nous présenter le multi de son jeu. Quatre modes sont à l'honneur : un deathmatch baptisé Soul King dans lequel vous shootez sur tout ce qui bouge (IA ou joueur) pour collecter un maximum d'âmes. Vous y jouez un fantôme à la Fettel. Le deuxième mode, Contractions, est assimilable à un mode « horde » traditionnel. Terrés dans une base, quatre joueurs repoussent des vagues successives de monstres toujours plus nombreux et teigneux. Entre chaque assaut, vous devez aller débusquer des caisses d'armes et de munitions pour réapprovisionner votre base fortifiée ; très classique, très efficace. Le troisième mode de jeu est aussi selon moi le moins attirant, il s'agit d'un mode « contamination », renommé en Soul Survivor. Ici, les joueurs se serrent les coudes jusqu'à ce qu'Alma ne corrompe l'un d'eux pour qu'il attaque à son tour ses anciens alliés. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin avec un mode Fu**ing Run, une course à la mort coopérative. Il vous faudra courir en équipe et déglinguer du vilain monstre à la volée. Pas le temps de souffler dans ce mode, car un « mur de mort » vous poursuit. S'il touche l'un des survivants, c'est game over pour tous. Avec des amis de mauvaise foi, il y a de quoi se régaler en insultant la planète entière. Après un après-midi de test, je vous assure que



Bernard Minet est né le 28 décembre 1953 ! Quelle joie !

F.3.A.R. propose un multi plutôt sympa. Toutefois, il ne devrait pas justifier à lui seul l'achat du jeu, mais si le solo vaut le coup, ce sera toujours ça de pris !

LUCKY

À RETENIR

Ce n'est plus Monolith qui se charge de ce F.E.A.R. 3, mais Day 1 Studios, déjà responsable du premier F.E.A.R. sur Xbox et PS3. Du coup, je conçois que le Lithtech Engine soit toujours de la partie, mais si la série est vouée à perdurer, il serait temps de songer à un nouveau moteur.

Genre RPG / **Éditeur** Microsoft / **Développeur** Lionhead Studios / **Site** http://lionhead.com/Fable/FableIII / **Sortie** Mai 2011

FABLE III

SÉDUISANT COME-BACK EN ALBION

« Maryse, tu as vu que Fable III sortait sur PC ? – Et toi, tu as vu que tu ressembles à Michou ? – Bah, je te jure ! Même que j'y ai joué et tout ! – Mytho ! Va faire la vaisselle tiens, ça te changera de tes mondes virtuels à la mords-moi-le-nœud ! – Mais Maryse... »

BÊTA
★★★☆☆

On peut pester de ne pas avoir vu le 2 sur nos machines, mais on ne va pas se plaindre de la sortie de ce numéro 3. Un RPG plein de charme qu'on décortiquera plus en détail le mois prochain.

Ceci n'est pas une défaillance de votre magazine. N'essayez donc pas de régler quoi que ce soit. Nous maîtrisons à présent toute publication. Nous contrôlons les horizontales et les verticales... Tadadam ! C'est au-delà du réel, chers lecteurs (comme la série éponyme, dont j'ai copié à quelques mots près son accroche), c'est petermolynesque : le troisième opus de la série Fable débarque sur nos machines... bon, six mois après les versions consoles, certes, mais il arrive ! Pour rappel, le premier opus était sorti sur PC en 2005 (7/10 dans Joystick), mais le second n'avait mystérieusement jamais vu le jour... Si vous aussi comme moi, vous êtes de la race des pécéistes zélés qui ne se sont pas essayés aux second et troisième épisodes, sachez que Fable III se déroule 50 ans après Fable II, à l'époque de la révolution industrielle. Vous y incarnez le fils du dernier héros d'Albion, et votre frère, ce tyran, tient le trône d'une main de fer. Après un énième abus de pouvoir, vous décidez de quitter le château natal pour fomenter une petite révolution des familles. Tout un programme, puisque vous devrez d'abord prouver à tout le royaume que vous êtes digne du destin que vous convoitez.

UN UNIVERS UNIQUE

Selon le producteur de Lionhead, avec qui on a pu discuter un peu avant de tester le jeu, la version PC se démarquera de ses consœurs console à travers cinq points :

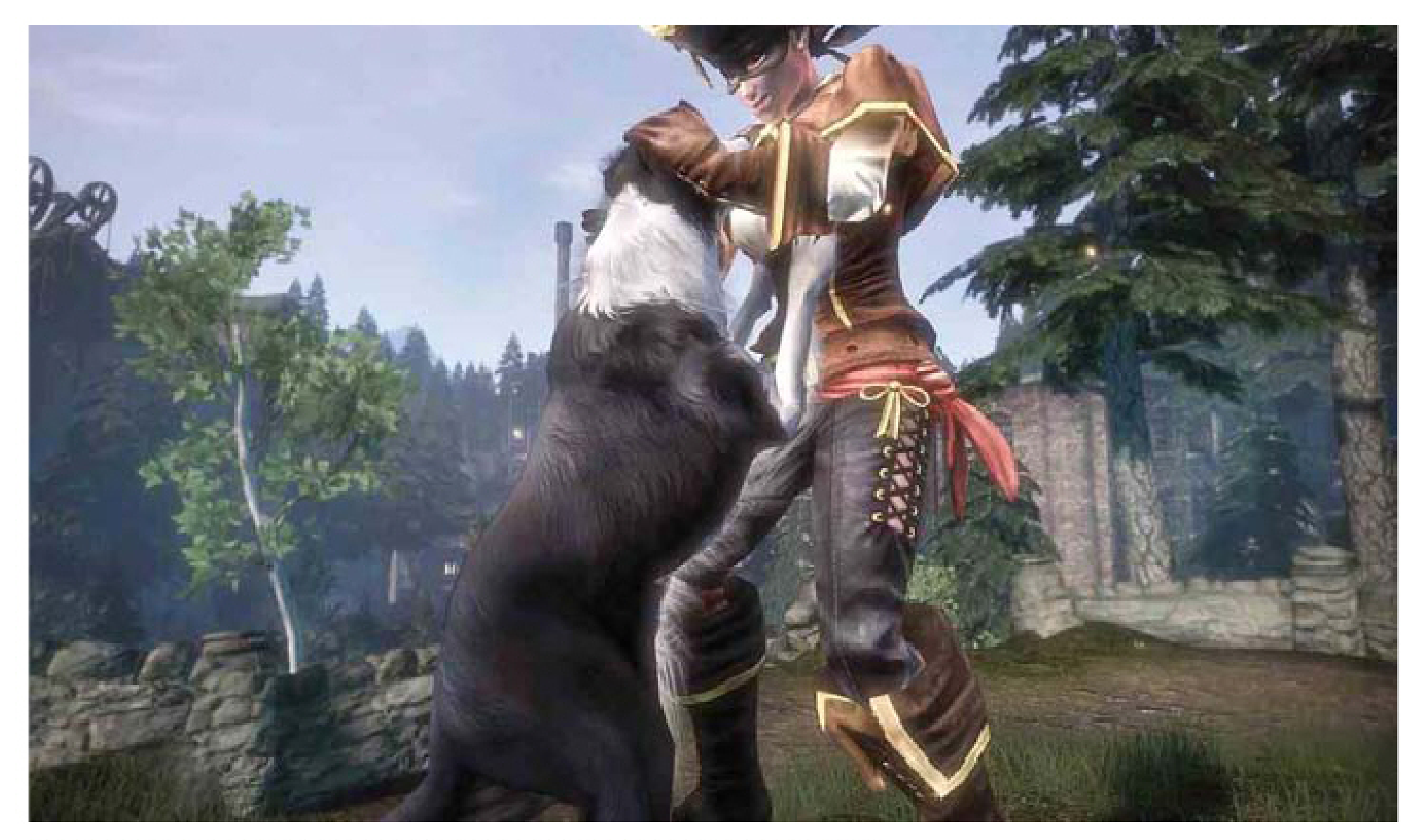
1) La qualité graphique. Les équipes britanniques ont travaillé sur le moteur et la texturisation, notamment. Bon, ça ne saute quand même pas aux yeux. Certains pans de décor sont taillés à la hache, les corps des personnages manquent de détails... C'est pas du CryEngine 3, quoi ! Heureusement, Fable III compense par une atmosphère très particulière et hautement envoûtante. Ce jeu a une vraie personnalité graphique, du charme à revendre par camion-citerne, donnant envie à son convive de déambuler dans des contrées diverses et variées, de causer du prix de la belette grillée avec ses habitants...

2) Le soutien 3D. Je vous renvoie au petit encadré tout gris sur la page de droite. Allez lire et revenez, tiens. C'est bon ? O.K.

3) Un système de combat repensé pour PC. À vrai dire, c'était un peu la

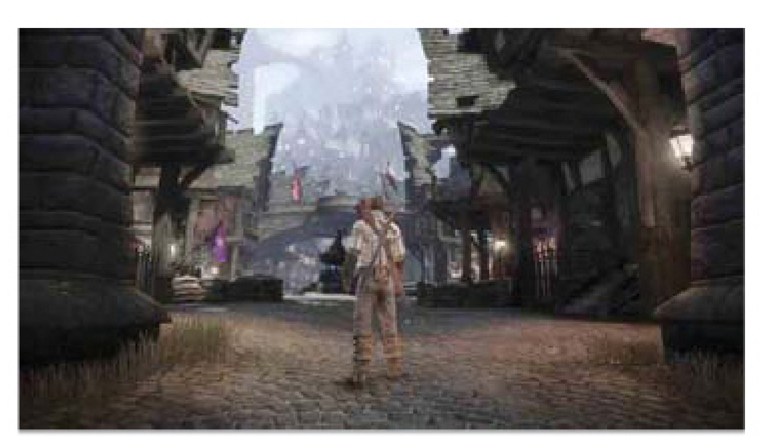


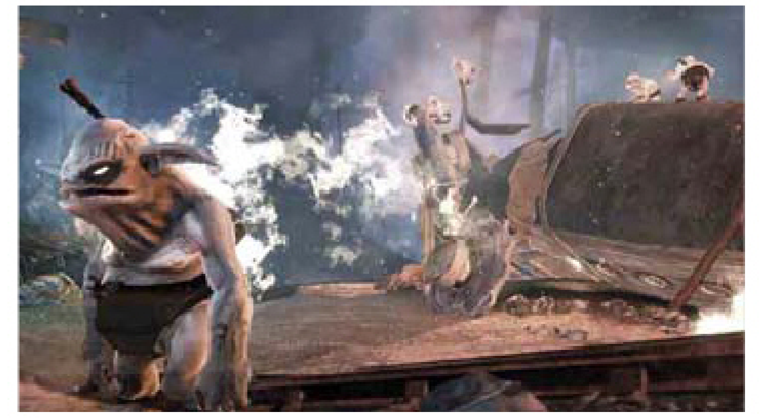
La danse du ventre revisitée à la sauce magique avec des trucs blancs qui volent dans le ciel. Fable III, un vrai univers de kikoo.





Ce chien et ses puces vous accompagneront dans toutes vos aventures. Joie.





À gauche, Ysesen après une partie de Lol avec nous, à midi.

« FABLE III EST UN BEAU PRODUIT, AVEC UN DESIGN UN PEU KIKOO MAIS AVEC UNE ATMOSPHÈRE CHALEUREUSE ET UN GAMEPLAY MOELLEUX COMME UNE BRIOCHE. »

seule interrogation qu'on pouvait nourrir sur ce portage ; le reste, connaissant les développeurs, il n'y avait pas de raison pour que ça déconne. Et c'est justement sur ce point que tous les efforts de Lionhead se sont portés. Selon leurs dires, ils ont repensé et recodé entièrement le système de combat pour l'adapter au combo clavier/souris. Toutes les scènes de caméra ont été réécrites pour « restituer la fluidité du combat ». En version décryptée, ça donnerait plutôt ça : « Nos combats sont peu ou prou les mêmes que dans n'importe quel Action/RPG PC, mais bon, ça tourne, on n'a pas l'impression d'être assisté comme un consoleux et la caméra ne part pas dans tous les sens. » C'est déjà pas mal. Quant aux contrôles, ils sont très simples : un coup de base avec le bouton gauche de la souris, un coup spécial avec le bouton droit (blocage avec une arme de poing, AOE avec les sorts ou viseur avec les armes à feu), et la molette pour switcher entre les armes (corps à corps, à distance, sorts).

UN RPG EN MODE BABA COOL

4) Autre chantier : la difficulté, avec la présence d'un mode de jeu un peu plus hardcore – notamment au niveau des combats – que les versions console.

5) Enfin, la version PC disposera d'un peu plus de contenu. A priori, on ne parle pas du DLC Forteresse du traître, sorti en mars sur les autres supports, mais de diverses quêtes qui étaient disponibles dans les versions limitées du jeu. Pour le reste, Fable III n'a pas changé. Le RPG de Lionhead est un beau produit, avec un design un peu kikoo, mais avec une atmosphère chaleureuse et un gameplay moelleux comme une brioche, du style voyage onirique dans un monde virtuel à l'attention des gamers qui n'aiment pas se prendre la tête dans un RPG. Les défauts (aventure trop courte, challenge limité) et les qualités (dialogues bien sentis, univers immersif, bande-son excellente) du titre devraient donc être sensiblement les mêmes que sur les versions consoles. Sauf molyneries, verdict dans le numéro prochain.

SUNDIN

À RETENIR

En plus des chantiers évoqués plus haut, la version PC répondra à certaines des critiques de la communauté en matière d'ergonomie. Par exemple, les joueurs auront maintenant la possibilité de réparer automatiquement toutes les maisons d'une ville donnée.



IMMERSION

Si je n'ai jamais été (pour le moment) vraiment attiré par la 3D, j'avoue que la technologie de Nvidia se prête particulièrement à ce Fable III, avec des personnages qui ressortent super bien à l'écran. Si les apports en termes de gameplay ne sautent pas aux yeux, il existe un vrai intérêt en termes d'immersion.



Rien ne vaut une arme à feu pour dégrossir les rangs ennemis.



Un décor typique de Fable, qui sent bon les petits plats de mamie.

Genre Third Person Shooter / **Éditeur** THQ / **Développeur** Volition / **Site** www.redfaction.com/fr / **Sortie** 31 mai 2011

RED FACTION ARMAGEDDON

UN MARS, ET ÇA REPART (OU PAS)

On avait quitté Red Faction en 2009 avec Guerrilla, pour ce qui était, selon nous, un TPS comme on en voit peu, immense bac à sable martien qui n'ennuie jamais. Pour ce nouvel opus, les Américains de Volition ont revu leur copie, au risque de bouleverser les amateurs du dernier volet…

BÊTA
★★☆☆☆

Une prise en main plus décevante que concluante pour ce quatrième épisode de Red Faction sur PC. En deux heures de jeu, on peine à voir où le studio a voulu en venir, et pour ne rien arranger, cette version était graphiquement loin de nos attentes.

Cela fait cinquante ans que les résistants de la Red Faction ont libéré Mars des sales types de l'EDF, cinquante ans qu'Alec Mason, héros de ces dames, se dore la pilule sur la planète rouge, se remémorant chaque matin ses exploits en se rasant. Oui mais voilà, comme dans tout jeu vidéo qui se respecte, il fallait qu'un triste sire s'amène pour essayer une énième fois de détruire la race humaine. Souvent, nous avons même affaire avec le triste sire de l'épisode précédent, que vous pensiez avoir tué, mais qu'en réalité il s'en est sorti parce que c'est un fou dans sa tête. Damned ! Pourquoi les hommes du jeu vidéo n'auraient-ils pas droit au bonheur et à la paix ? HEIN ? HEIN ? Bref, le prologue d'Armageddon nous raconte comment le grand méchant Adam Hale dézingue le terraformeur local (qui assure la stabilité de l'atmosphère), ce qui a pour conséquence de jeter toute la population six pieds sous terre, dorénavant condamnée à vivre dans les cavernes et… dans les cavernes et… dans les cavernes.

MONSIEUR MAAASSSSON !

On ne change pas une famille qui poutre : c'est Darius Mason, le petit-fils du héros de la révolution martienne, qui va devoir cette fois jouer les héros de service. Mineur, ferrailleur, mercenaire, coupeur de tifs à ses heures perdues, notre cher Darius, en mission dans un mystérieux temple, libère malencontreusement « un mal ancien qui va déclencher l'apocalypse sur Mars ». De ce que j'en ai vu, le mal ancien avait des ratiches grosses comme ma main et une furieuse envie de me dévorer les miches. Joie ! Toujours est-il que c'est dans les abysses de ce temple, dans une atmosphère on ne peut plus inhospitalière, que commence véritablement le périple Armageddon. Il s'agit pour notre Mason de revenir, à pattes, dans la ville de Bastion.
Les contrôles sont très classiques pour un TPS, les armes à disposition aussi (canon à plasma, fusil d'assaut, magnétique ou à pompe). Tout juste note-t-on la possibilité de reconstruire les éléments du décor détruits (pour réparer un pont ou une plate-forme). Non, la première chose qui frappe, c'est



Être un héros, c'est s'apprêter à sauver l'humanité tout en gardant le sourire. La vraie classe à l'américaine, ce Mason !









Ne secoue pas la bouteille malheureux, quand tu vas l'ouvrir, tout va péter !

M'est avis que des exosquelettes seront de la partie.

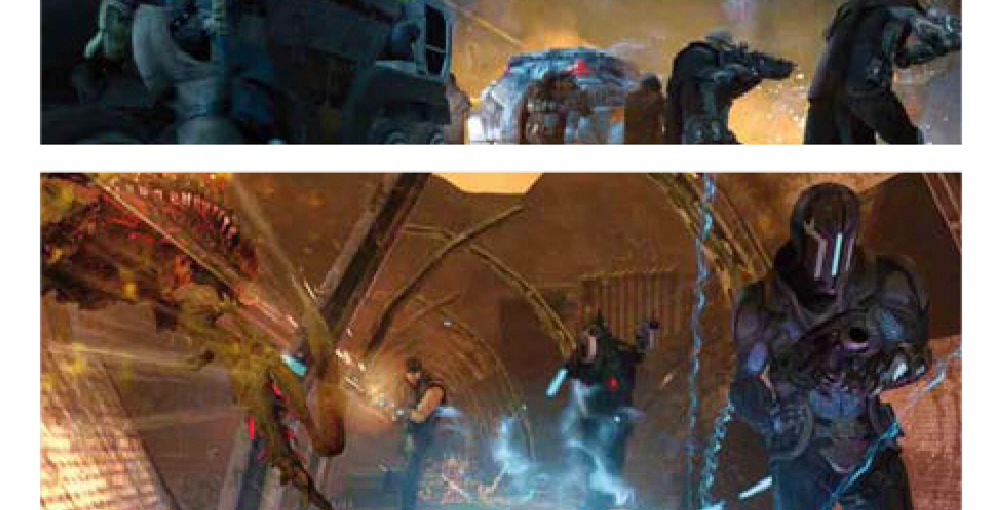
« LE CÔTÉ JE-DÉTRUIS-TOUT-PARCE-QUE-ÇA-DÉFOULE, UN DES ASPECTS QUI PARTICIPE À L'IDENTITÉ DE LA SÉRIE, SEMBLE UN PEU MOINS SAILLANT. »

le design. On se croirait dans un film de SF des années 90, Total Recall, par exemple, avec une dominante ocre dans les couleurs. Visuellement, en 2011, ce n'est pas forcément flatteur… OK… c'est même laid ! Textures assez grossières, chemin à emprunter pas toujours bien clair… Volition va devoir enclencher la surmultipliée dans les dernières semaines de développement. Et qu'on ne me dise pas « c'est parce que dans Red Faction on peut tout détruire, c'est un moteur physique de loutre de malade, alors va pas nous saouler pour une vieille texture, retourne sur LoL noob ! ». Eh ben, on y vient les enfants ! Armageddon, c'est pas Guerrilla !

FIRE IN THE HOLE !

Soyons honnête, après deux heures passées dans les cavernes martiennes, Armageddon m'a plus inspiré un TPS « couloir » qu'un Guerrilla avec monde ouvert et missions bac à sable. Le côté je-détruis-tout-parce-que-ça-défoule, un des aspects qui participe à l'identité de la série, semble un peu moins saillant. Imaginez-vous plutôt des scènes de type « 10 araignées mutantes popent au fond du couloir, allons donc leur mettre un coup shotgun dans les dents ».
Le pitch du jeu et cette histoire de tempêtes à la surface semblent accréditer cette thèse. Une caverne est en général plus étriquée qu'une dune de sable dans un désert martien. Et puis on n'y fout pas grand-chose dans une caverne !
Si on s'en tient au début de la campagne donc, tout porte à croire que Volition a cédé aux sirènes de la tendance shooter de couloirs. À voir si la suite du périple dira le contraire. Réponse dans un numéro ou deux.

SUNDIN



Ces satanés aliens se déplacent à une vitesse folle.

FLINGUER POUR MIEUX FLINGUER

Comme de coutume, notre héros pourra acheter ou améliorer ses aptitudes en récoltant du métal : esquive, réduction de la perte de précision résultant de tirs répétés, réduction du temps de rechargement, améliorations de santé…

À RETENIR

Darius Mason a du taf sur le shotgun ; en plus de se coltiner les sbires d'Adam Hale, voilà qu'il va devoir faire face à une race de mutants trop longtemps restés dans un temple oublié. Heureusement pour Armageddon, la surenchère ne tue pas dans un shooter, bien au contraire !


The Cursed Crusade proposera également quelques éléments de RPG, avec des talents et des techniques de combats à apprendre.

Genre Action aventure / **Éditeur** DTP / **Développeur** Kylotonn Entertainment / **Site** www.thecursedcrusade.com / **Sortie** Été 2011

THE CURSED CRUSADE

DROGAN OGE 2

En raison d'une malédiction lancée par les développeurs de The Cursed Crusade, je ne peux malheureusement pas critiquer le jeu dans ce chapô. Je dois même vous dire que c'est super. C'eees..t ... sup... NOOOON !

La vie est faite de plein de petits accidents : un bol de céréales qui vous échappe au petit-déjeuner (fallait pas aller au Chilien la veille), une alerte à la bombe dans le métro qui vous retarde pour un rendez-vous galant, ou encore, un papier que votre collègue Lucky aurait dû se coltiner et qui vous retombe sur le coin de la tronche, comme celui sur The Cursed Crusade, un jeu 70 % Action 30 % Aventure, basé en pleine Europe médiévale. Ainsi, va la vie. The Cursed Crusade, vous transportera dans la peau de Denz, un Templier qui cherche son papa disparu depuis la 3e Croisade. Et parce que chercher son papa tout seul c'est triste, il sera accompagné par Esteban le mercenaire, dans un périple où se mêleront damnation et délivrance (dixit le communiqué de presse)... Tadadam !

FADE COMME UN RADIS

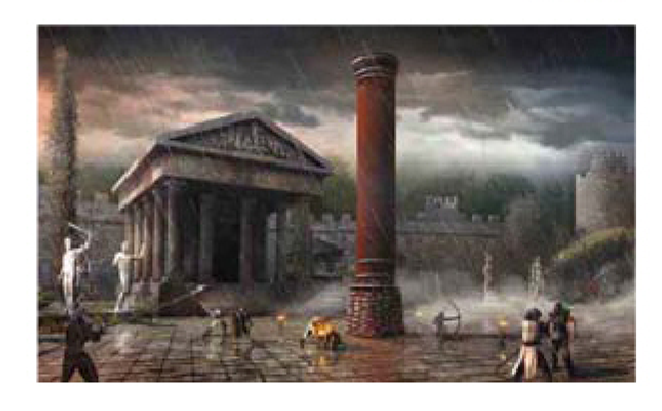
Au risque de passer pour un abominable personnage, le jeu des frenchy de Kylotonn (Bet on Soldier, Speedball 2) avait tout du mauvais Dragon Age 2 : un Action/RPG décérébré (ça, ce n'est pas le problème)..., mais sans la réalisation qui va bien ! Sur cette version (jouable), les décors sentaient bon le carton-pâte, les animations étaient mollasses à souhait et Monsieur Bug régnait en maître sur le navire (sans compter que, comme à son habitude, le sieur Lucky a fait planter le jeu une bonne demi-douzaine de fois).

Pour les mécaniques de jeu, je reste aussi sur ma faim. En dépit de combats qui sont annoncés intéressants, avec la possibilité de sortir des combos et d'utiliser des techniques diverses et variées (une quinzaine), The Cursed Crusade manque cruellement de caractère. On retiendra bien les armes qui s'usent très vite (130 en tout) et la possibilité pour notre héros de passer, à tout instant, dans une dimension parallèle aux relents démoniaques « parce que c'est cool les dimensions parallèles », mais à part ça... À moins de six mois de la sortie du jeu, Kylotonn va donc devoir cravacher pour nous sortir un titre qui, même s'il n'a pas le charisme d'un George Clooney, soit au moins irréprochable au niveau technique.

SUNDIN

BÊTA TEST
★☆☆☆☆

The Cursed Crusade n'a pas répondu aux attentes que nous n'avions pas. En l'état, le jeu n'est ni très beau ni très fun à jouer. Il manque aussi cruellement de personnalité, et c'est sans doute ça le plus grave.



À RETENIR

Le pitch : Nous sommes à la fin du XIIe siècle, et la 4e Croisade pour conquérir Jérusalem se prépare. Le héros du périple se nomme Denz de Bayle, Templier de son état, dont la mission personnelle est de retrouver son père, jamais revenu de la dernière Croisade. Le salaud !

PokerStrategy.com
The Professional Poker School

Avec plus de 4 000 000 de membres, PokerStrategy.com est la plus grande école de poker communautaire au monde.

Devenez un joueur de poker talentueux



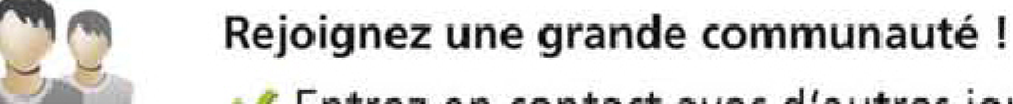
La meilleure formation de poker – gratuitement !

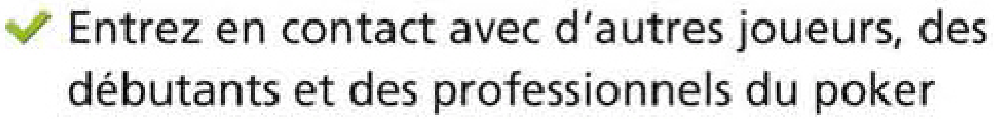
- Des articles et des vidéos dans votre langue
- Des avis personnels de la part de joueurs professionnels de poker



Passez notre quiz et recevez $50 gratuits !

- 20 questions sur la stratégie, sans connaissances préalables nécessaires
- 50$ sur la room de poker de votre choix (PartyPoker, Full Tilt, PokerStars, ...)







Rejoignez une grande communauté !

- Entrez en contact avec d'autres joueurs, des débutants et des professionnels du poker
- Discutez de poker dans notre forum

PokerStrategy.com est la première communauté online de poker avec plus de 4 millions de membres et des centaines de coachs de poker professionnels à travers le monde. Notre but est de parler du poker aux gens : un jeu de stratégie difficile mais amusant. 220 employés à plein temps et 20.000 messages journaliers sur notre forum en 18 langues font de PokerStrategy.com la communauté la plus vivante et innovante au monde.



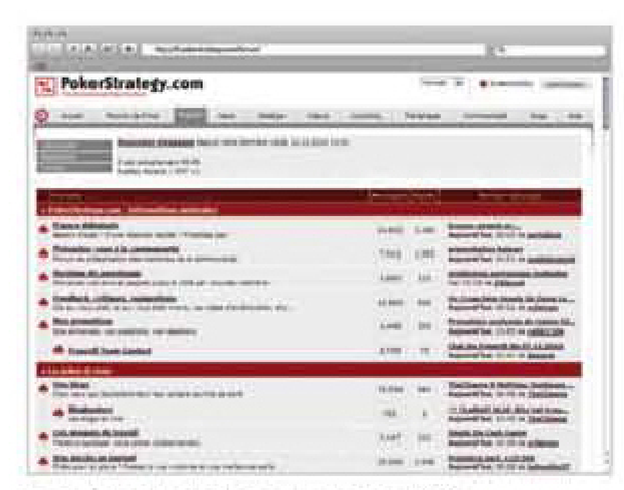




Des vidéos pédagogiques



Un site clair et concis



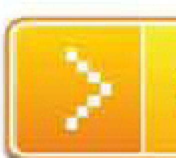
La plus grande communauté de poker



Des sessions de coaching live

Cela vous intéresse ?

Si oui, n'attendez plus et rejoignez dès maintenant la plus grande communauté de poker au monde.



www.pokerstrategy.com





Connectez-vous avec les autres joueurs

Genre Stratégie
Éditeur 11 bit studios
Développeur 11 bit studios
Âge conseillé 12+
Site www.anomalythegame.com
Prix 10 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz + 1 Go de Ram + Carte vidéo NVIDIA GeForce 8600 ou ATI Radeon 3650
Texte en français **& voix** en anglais

HOUSTON, ON A UNE PÉPITE INDÉ DE PLUS

Anomaly : Warzone Earth



Les indés ont le vent en poupe. Après Super Meat Boy et Magicka, c'est Anomaly : Warzone Earth qui soulève notre enthousiasme. Ce petit jeu polonais est sans doute ce que la stratégie a pondu de mieux en 2011 !

Anomaly est de la race de ces petits jeux que personne n'attend, mais qui se révèlent très vite des coups de cœur qu'on a envie de partager avec la terre entière. Il est de ceux qui font dire à votre copine, au téléphone avec sa mère, un truc du style : « Il a encore trouvé un nouveau jeu, il passe ses journées devant son ordinateur avec sa nouvelle hainevidia. SALAUD ! » Si seulement elle comprenait que vous aviez une civilisation à sauver, vous ! La nôtre, en l'occurrence, pour ce jeu de stratégie qui « reprend les principes du Tower Defense mais en inversant les rôles : ici, c'est vous qui attaquez. Le jeu se déroule dans un futur proche, où vous devez sauver la Terre d'une invasion extraterrestre. » Voilà pour le pitch des développeurs, qui sent quand même un peu le slogan tapageur et le marronnier scénaristique. Un écueil vite oublié devant la patte graphique du titre : c'est moderne, c'est classe, ça respire la minutie. Sur un fond de tableau apocalyptique, où sont dépeints un Bagdad et un Tokyo dévastés, deux armées aux couleurs marquées se tapent dessus : les humains, en bleu, et les structures aliens, immobiles et dévastatrices, en rouge. Votre objectif est tout simple : mener vos troupes pendant une quinzaine de missions, d'un point A vers un point B. Simplissime. Enfin, presque.

Mille-feuille de bonheur

Soyons un peu technique pour bien comprendre toute la profondeur du machin (Qui a dit « relou le type » ?). Chaque niveau se compose de plusieurs phases enchevêtrées. La première consiste à décrire le chemin qui sera emprunté par vos unités pour arriver au point B. Cette phase se déroule au départ de chaque mission, et exige du joueur la plus grande concentration. À vous de prendre le temps nécessaire pour analyser les multiples possibilités, en fonction de la distance à parcourir (certains objectifs sont timés), du nombre et du type d'ennemis présents, ou de l'emplacement de bonus bombardés sur la carte (qui servent à acheter ou améliorer vos unités). Si besoin est, on pourra ensuite revenir sur ce tracé à tout moment, avec un simple clic de molette (notamment quand de

EN RÉSUMÉ

Je n'ai aucune part dans la société qui développe Anomaly, j'ai juste eu un énorme coup de cœur pour ce jeu de stratégie qui m'a fait oublier League of Legends pendant 3 jours alors que j'étais en RTT ! Si c'est pas un signe ça...

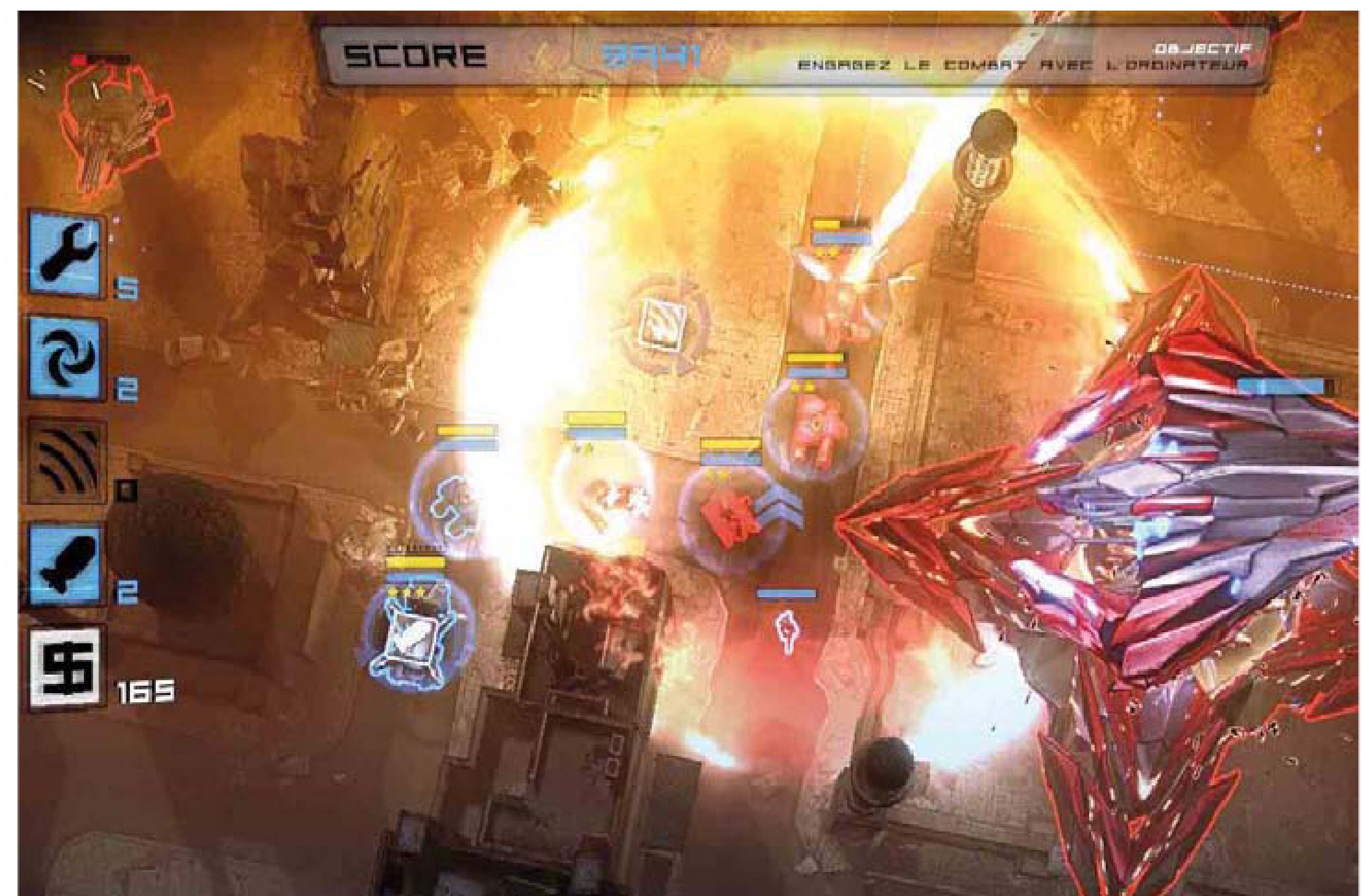
PLUS
- Fun et addictif
- Plusieurs couches de gameplay
- Superbe visuellement
- 10 petits euros

MOINS
- Un peu chiche en contenu
- Pas de multi

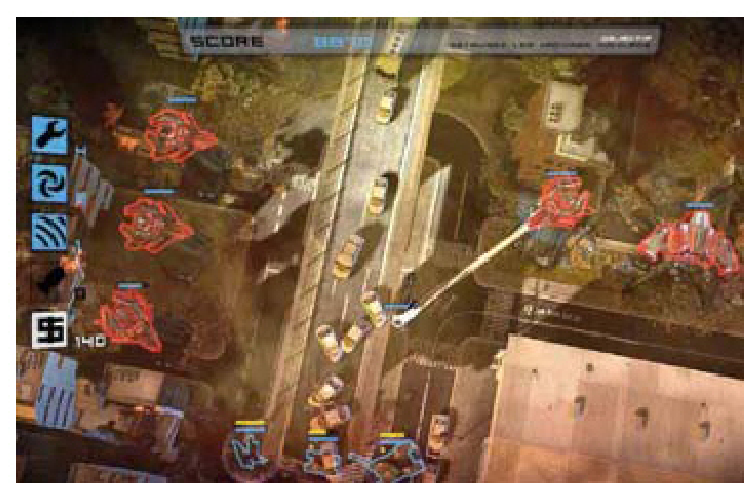
VERDICT 17/20



Les objectifs sont variés : on passe d'une escorte à une mission chronométrée, en passant par la destruction de cibles ennemies.



Maelström de couleurs pour un rendu on ne peut plus hype !




Phase 1 : Trouver le chemin le moins pire.

nouvelles menaces apparaissent en cours de route ou que les objectifs changent).
Deuxième étape : la constitution de votre escouade, qui peut être composée de 6 unités au maximum, à choisir parmi un panel de six unités uniques, chacune ayant leurs forces et leurs faiblesses (voir encadré). Ces unités pourront également être améliorées durant la partie, moyennant quelques piécettes récupérées sur le champ de bataille. Pareil que précédemment, on accède au menu de production en un clic, et on peut racheter, améliorer ou vendre ses unités à n'importe quel moment.
Étape 3 : Action ! Stratégie en temps réel. Original, ici, vous ne contrôlez pas votre escouade, mais un petit général que l'on déplace à la souris. Il s'agit de protéger vos unités (qui vont avancer toutes seules sur l'itinéraire choisi au préalable) en utilisant des « aptitudes », aptitudes données par vos supérieurs en début de mission et en nombre limité : un écran de fumée pour enrayer la visibilité adverse, un leurre, un kit de réparation ou une frappe aérienne. À chaque unité ennemie tuée (ou presque), des forces de soutien vous enverront une des quatre aptitudes en question.

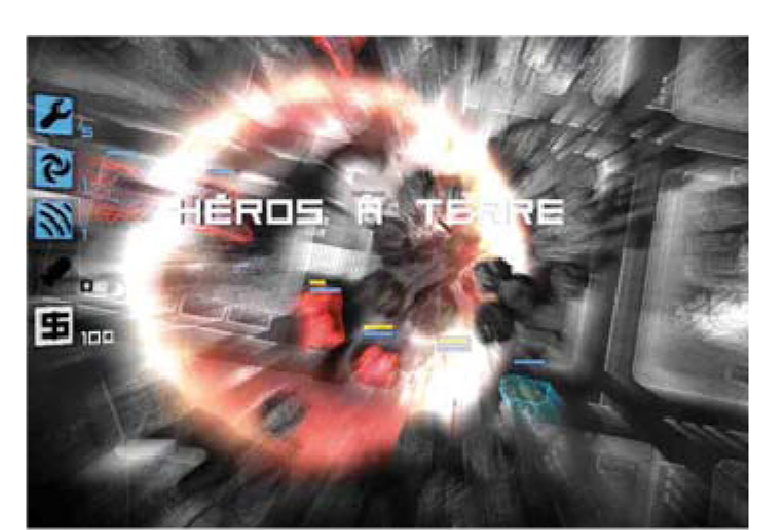
Anomaly : Addict Addict Addict...

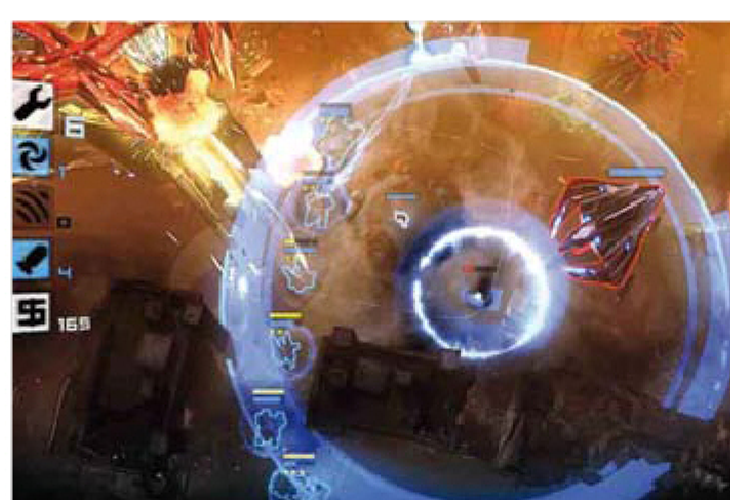
Le concept fonctionne terriblement bien. Et pardonne peu, à tous les étages. Une unité qui pète parce qu'on n'a pas lancé un écran de fumée à temps, et vous pouvez retourner au dernier check point. Une mauvaise décision dans le choix de son itinéraire (même si tout est possible, en théorie) et vous pouvez retourner au dernier check point. Aux étapes 1 et 2, on procède donc par essais/erreurs, en testant plusieurs itinéraires et diverses combinaisons de troupes. À l'étape 3, on se met des claques dans la tronche et on ne lâche pas ses unités d'une semelle, en gérant du mieux que possible, et avec parcimonie, les quelques aptitudes à dispo.
Tout en sachant aussi que les aliens ont des unités diverses et variées, qui demandent elles aussi des réponses adaptées. Grandiose ! Creusage (quoi, ça existe pas ?) de méninges au départ, réactivité ensuite, le tout, dans un environnement graphique – et sonore – de grande qualité. C'est intelligent, c'est bien pensé, c'est beau, c'est addictif et surtout, surtout, c'est incommensurablement fun ! Seul le contenu est un peu chiche (on aurait aimé un éditeur de niveaux ou un mode coop) mais pour 10 euros, franchement, FONCEZ !

SUNDIN

REVUE DES EFFECTIFS !

Six types d'unités peuvent rejoindre votre entreprise : le Bouclier, qui protège l'unité qui le précède et celle qui le suit, le Crawler, unité fragile mais qui occasionne de gros dégâts, le Char et le VAB, unités polyvalentes mi-tank mi-DPS, le Dragon, qui peut tirer sur plusieurs cibles simultanément, et une unité de ravitaillement. Notez par ailleurs que le placement de l'unité dans la file est aussi une donnée importante à prendre à compte ; les premières sont celles qui chargent le plus.

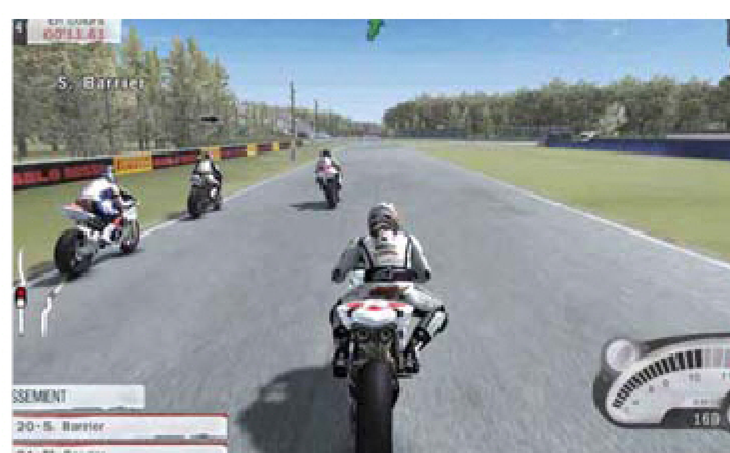






Un général à terre (immobilisé pendant quelques secondes en réalité), c'est un général qui a permis à ses unités de gagner 3 ou 4 secondes de tirs ennemis. Gardez ça en tête.







Les pilotes et les motos sont très détaillés...

...les circuits, nettement moins.

Genre Course
Éditeur Black Bean
Développeur Milestone / Italie
Âge conseillé 3+
Site www.sbkthegame.com
Prix 30 euros environ
Sortie Mai 2011
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

LE STRICT MINIMUM

SBK 2011

Cette nuit, j'ai rêvé d'un nouveau SBK plein de nouveautés. Tout avait été repensé : l'interface, la mise en scène des épreuves, le mode carrière... tout ! Ensuite, je me suis réveillé.

Lors de la première course de Superbike de l'année, Max Biaggi – champion du monde en titre – s'est permis de 1) gifler un concurrent le jour des qualifications, 2) rester en piste au lieu de rentrer effectuer une pénalité et 3) continuer à rouler comme si de rien n'était pendant deux tours après avoir été exclu de l'épreuve par la direction de course. C'est un peu ça, le Superbike, de gros caractères, une ambiance électrique un peu rock'n'roll et des courses de gros costauds prêts à tout pour remporter la victoire. Allons-nous retrouver tout ça dans SBK 2011 ? Après quelques heures de jeu effectuées sur cette version test, on peut en douter. Tout comme son prédécesseur (SBK X, 13/20, Joystick n° 232), le jeu de Milestone propose un mode carrière permettant de piloter les motos de trois disciplines à savoir les Supersport, Superstock et Superbike. Différentes approches du pilotage sont possibles avec un mode assez arcade ou une approche complètement orientée simulation dans laquelle il faudra gérer la position du pilote lors des décélérations et savoir doser les deux systèmes de freinage (avant et arrière) pour négocier les entrées en courbe à la vitesse idéale. Pas de souci de ce côté-là, quel que soit le niveau du joueur, il trouvera chaussure à son pied et pourra également, ajuster le niveau de l'intelligence artificielle.

On est déjà en 2010 ?

Le jeu dans le jeu avec SBK 2011 étant d'en trouver les réelles nouveautés. On nous parle de sévères améliorations graphiques mais on a beau regarder, s'approcher de l'écran, prendre une loupe ou un télescope de la Nasa, on ne voit pas très bien où se situe l'évolution. Cela dit, le jeu n'est pas moche pour autant. Les motos y sont bien détaillées, les décors honnêtes et le rendu général satisfaisant, même s'il était légitime d'en attendre plus. Au moins, le moteur tourne sans trop de difficultés à 60 images par seconde, c'est déjà ça. Quant au pilotage, s'il reste fin et précis, on déplore un sérieux manque d'évolution à l'heure où les simulations automobiles déploient de véritables feux d'artifice visuels pour nous plonger dans l'ambiance survoltée des dimanches de Grand Prix. Ici, le rendu reste encore trop clinique, trop aseptisé pour que l'on vibre au guidon de notre engin de mort, et seuls nos concurrents parviennent à générer un minimum d'angoisse en se montrant vifs et très agressifs. Ajoutez à cela une interface et des menus lourdingues, en sus de circuits parfois modélisés de manière très approximative, et vous n'obtenez pas forcément le titre le plus séduisant de l'année, loin de là.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Peu enthousiasmant, SBK 11 poursuit la voie de la simple mise à jour annuelle. Comme l'on pouvait s'en douter, le titre n'intéressera que les vrais fanatiques de la discipline.

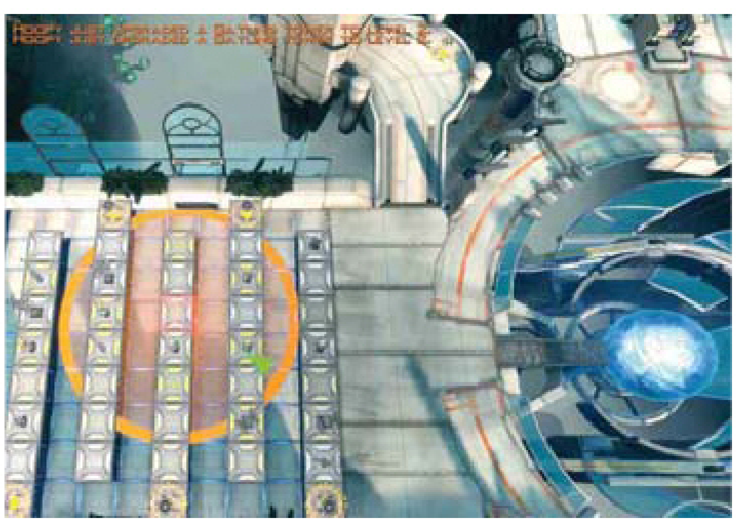
PLUS
- Pilotes et motos détaillés
- Trois disciplines
- Plusieurs niveaux de difficulté

MOINS
- Vues intérieures peu jouables
- Manque de sensations
- Interface d'avant-hier

VERDICT 12/20



Petit regret, les tourelles upgradées changent juste de couleur, pas de forme.





Et oui, il y a aussi des volants.

Genre Tower Defense FPS
Éditeur Coffee Stain Studios
Développeur Coffeee Stain Studios
Âge conseillé 12+
Site www.sanctumgame.com
Prix 15 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,6 GHz, 2 Go de Ram, carte 256 Mo
Texte & voix en anglais

PERSONNE NE TOUCHE À MA TOUR !

Sanctum

Non, l'abus de Tower Defense ne rend pas fou. N'empêche, la prochaine vieille qui tente de rentrer dans mon immeuble, je la pousse sous un bus.

Prenez ce Tower Defense sans marque. Il est lent, laid et triste. Avec lui, impossible de faire partir la moindre tâche ma bonne Simone ! Et maintenant, regardez donc Sanctum ; car Sanctum n'est pas qu'un mauvais film de James « j'explose les budgets » Cameron, c'est également le nom d'un Tower Defense suédois. Eh bien, contrairement aux Tower Defense classiques, Simone, Sanctum est beau avec son Unreal Engine 3. Avec lui, fini la terne grisaille des mercredis d'ennui !

Vos papiers !

En effet, avant d'être un jeu vendu sur Steam, ce projet primé en avril dernier au célèbre Make Something Unreal 2011 s'est bâti une solide réputation en tant que mod.
De Stockholm à Noisy-le-Grand, on ne parle que de ses graphismes léchés et de son gameplay FPS.
Et aujourd'hui Simone, nous vous offrons cette petite merveille pour 15 euros seulement ! Sur le papier, Sanctum est très classique. Des mobs vont apparaître par millions pour éclater le cœur de votre base, vous devez les en empêcher. D'ailleurs, quand je dis des millions j'exagère à peine. Ce jeu a un petit côté service des douanes russes. Imaginez que des hordes de pauvres bougres fatigués et affamés soient massés dans une salle d'attente surchauffée, et qu'il n'y ait qu'un seul fonctionnaire pour leur donner tamponner leur ticket de sortie vers Vodkaland et voilà, vous avez Sanctum. L'idée gameplay phare du jeu est simple. À chaque niveau, vous savez par où vos ennemis arrivent, vous savez où ils veulent aller, et c'est à vous d'aménager le terrain en conséquence. Bâtissez des couloirs sinueux et utilisez l'espace à fond. Il est inutile de construire un dédale, les mobs iront toujours au plus court. Dans un premier temps, le joueur pose donc des « blocs » à la Minecraft qui peuvent se transformer en tourelles, en mitrailleuses, en canons antiaériens et autres, et il les upgrade. Mais, ce qui fait la saveur de ce shooter, c'est que vos constructions suffisent rarement à terrasser une vague de monstres. Donc dans un second temps, quand les teletubbies fluos débarquent, vous devez les combattre dans vos couloirs. Et puisqu'en 2011, les plaisirs solitaires sont encore montrés du doigt, apprenez que comme l'amour, Sanctum se joue à deux simultanément. C'est tout bon comme jeu, hélas, la version vendue sur Steam est encore en « bêta ». Sur cette version test, seuls trois niveaux étaient dispos. Alors bien entendu, on nous promet des levels supplémentaires, de nouvelles tours, des armes, des monstres et un mode quatre joueurs, mais bon ! En attendant, même s'il est sympa ce jeu, il ne vaut pas son prix. T'entends Simone ?

LUCKY

EN RÉSUMÉ

Le contenu de Sanctum est trop pauvre pour que je vous le conseille, pourtant, il est si bien foutu que j'imagine mal que vous regrettiez votre achat.

PLUS
- Graphisme propre et stylé
- Gameplay hybride efficace
- Mode coop 2 joueurs

MOINS
- Jeu toujours en bêta
- Peu de nouveautés par rapport au mod

VERDICT 12/20



Les égouts, le cimetière, l'hôpital, tous les lieux un peu glauques y passent, sans que ça change quoi que ce soit au schmilblick.

Genre Action
Éditeur Atari
Développeur –
Âge conseillé 12+
Site www.atari.com/gbsanctumofslime
Prix 8 euros environ sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée Un PC de 2006
Texte en français **& voix** en anglais

LA CHASSE À L'ENNUI

Ghostbusters : Sanctum of Slime

Ghossttbuusstersss ! Tududu, lalalala ! Super, cette zike, Lucky, non ? C'est l'arbre qui cache la forêt tellement ça a l'air nul, tu dis ? Bah non, je te promets quoi, enfin, un peu mais bon. OK, c'est peut-être un peu nul.

Tiens Lucky, viens voir là. Tu veux tailler du monstre avec moi ? Sanctum of Slime est un jeu d'action qui se joue à quatre, en coopération. Vue de dessus, tu contrôles les déplacements de ton perso au clavier et les tirs à la souris, et tu avoines tout ce qui ressemble de près ou du loin à un démon, un squelette, un esprit… Alors, ça te botte ? Tu dois aller à la piscine ? Tu me prends pour un jambon là, non ? Allez, viens (viens !), ne me laisse pas avec trois IA. T'aimes pas les Ghostbusters ? Mais c'est pas grave, tu les incarnes même plus là, ça devait coûter trop cher, la licence. Ici tu joues des chasseurs juniors. T'as Alan, Bridget, Gabriel et Samuel, et tu dois combattre à travers 12 niveaux le démon Dumazu (Dumazu quand t'as bu ?), qui vient de renaître de ses cendres. Comment ça, une histoire à deux balles ? Mais reste là, c'est qu'un prétexte, t'as juste à basher du monstre. Mais où tu vas ? Je vais être obligé de me parler à moi-même !

C'est moche ? C'est creux ? C'est lavé avec Mir Laine.

Bon alors, c'est tout simple : les niveaux sont ultra-linéaires (une porte se ferme, une autre s'ouvre), y a pas de loot, pas de niveau à prendre et seulement trois armes à dispo (une contre les monstres rouges, une contre les monstres jaunes, et une contre les monstres bleus). Sinon ben, y a plein de démons super-méchants et des boss à chaque niveau (le métro serpent… le golem tout bleu… la gargouille qui sert à rien…). Maintenant que Lucky est parti, je peux aussi vous dire que les dialogues sont bien nazes, avec des vannes que même Savonfou n'oserait pas faire (« Vous savez ce que c'est un glombie ? C'est un zombie gluant »… Poueeeett !). Reste que le pire réside dans le manque de profondeur du jeu.
Le gameplay n'est pas mauvais en soi, c'est juste qu'après une heure de jeu, on a déjà fait le tour…
Du coup, je vais vite aller rejoindre Lucky à la piscine. Savon, tu peux me garder mon PC, s'il te plaît ? Tu peux jouer aussi si tu veux, tiens. Si, si, tu verras, la zike est super.

SUNDIN

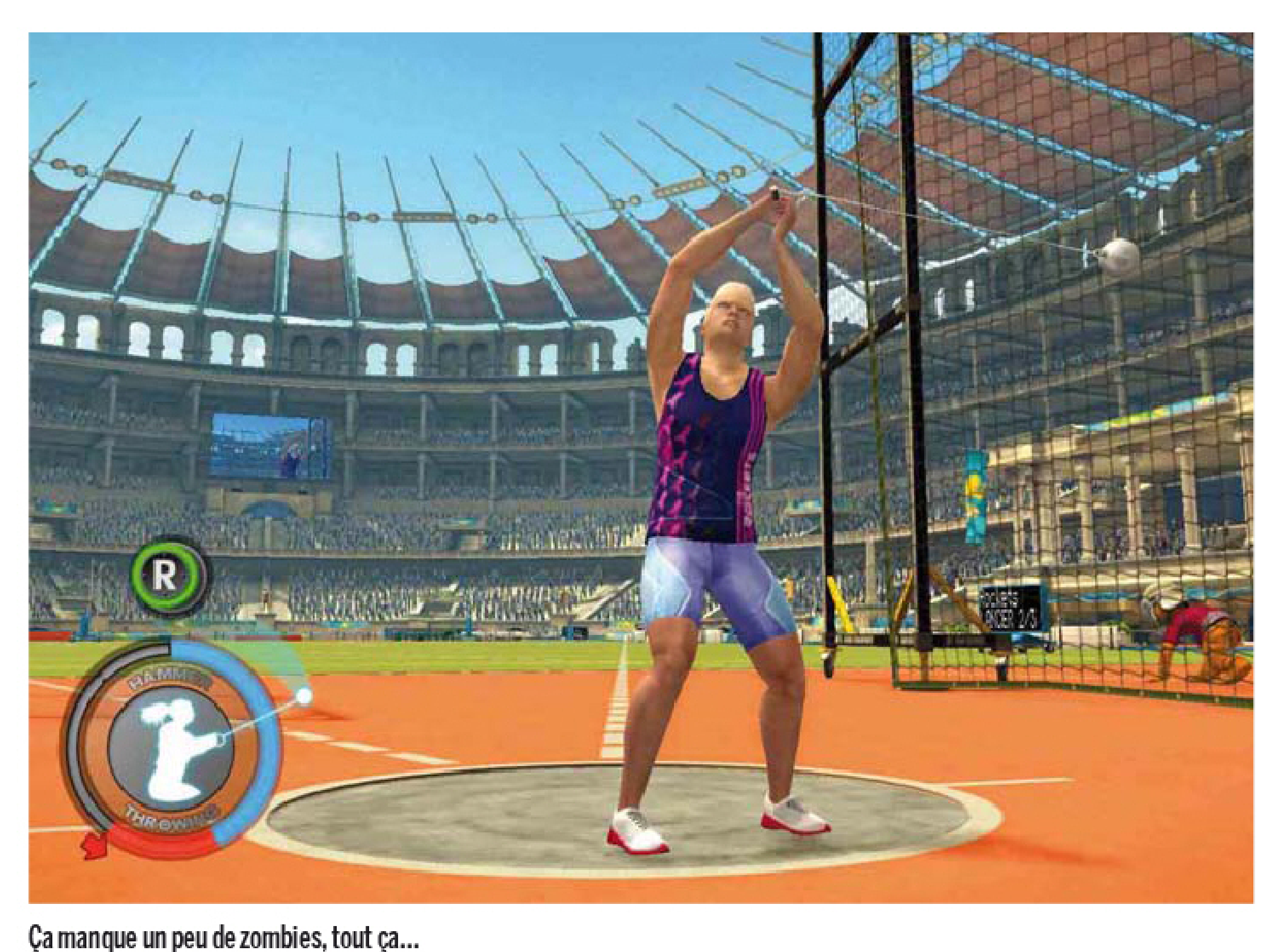
EN RÉSUMÉ

La recette change mais le résultat est le même : pas terrible. Ce jeu d'action à la sauce Ghostbusters manque terriblement de profondeur pour séduire.

PLUS
- La musique (sur un ton neutre)
- Euh, la musique ? (sur un ton étonné)
- La musique ! (sur un ton joyeux)

MOINS
- Redondant
- Pas beau
- Vannes en bois

VERDICT 08/20


Ça manque un peu de zombies, tout ça...





Gino la Pegna sera votre coach personnel... Classe, non ?

Genre Sport
Éditeur DTP Entertainment AG
Développeur 49 Games
Âge conseillé Tout public
Site Aucun
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo
Texte & voix en français

THON EN BOÎTE

Summer Challenge - Athletics Tournament

La série des Summer Challenge, c'est un peu comme le téléachat. En surface, on vous gave de promesses diverses, mais après coup, vous vous retrouvez toujours avec un objet cher, encombrant et inutile.

« Bonjour, chers téléspectateurs ! Nous sommes absolument ravis de vous retrouver ce matin pour un nouvel et passionnant épisode de Joystick-achat, l'émission de téléachat préférée des amateurs de jeux moisax ! Pour m'accompagner, Maryse, bien sûr... Maryse vous allez bien ? Oui ? Alors... Aujourd'hui, nous allons parler d'un produit tout à fait exceptionnel : le Summer Challenge.
– Le Summer Challenge ? Mais qu'est-ce que c'est ?
– C'est très simple, chère Maryse : ça se présente sous la forme d'une petite boîte plastique parallélépipédique. Vous ne manquerez pas de noter cette surface glacée très agréable au toucher, et généreusement agrémentée d'une effigie de Camille Lacourt... Vous n'aimez pas la natation ? Aucune importance, le jeune homme est juste là pour faire joli, de toute façon. On ouvre la boîte, donc, et que trouve-t-on à l'intérieur ? Un jeu... Que dis-je ?... Du bonheur sur une galette plastique.

Ne zappez pas !

Car sur ce disque, vous ne trouverez pas un, ni deux, mais une bonne vingtaine de disciplines différentes, praticables sans effort et depuis votre canapé.
– Oh mon Dieu ! C'est beaucoup trop ! Mais aurai-je le temps de toutes les essayer, alors que j'ai cette montagne de repassage à faire ?
– Mais, ma bonne Maryse ! Personne ne vous demande de les essayer toutes ! De toute façon, la plupart sont faisandées jusqu'au trognon. Quant au mode carrière, il n'est composé que d'une succession de petits défis insipides à compléter, sans aucun fil conducteur. Vous pouvez donc sans problème lancer un concours de tir à l'arc entre deux chemises à défroisser !
– Mais vous savez, les jeux vidéo, je ne suis pas très douée...
– Hahaha... J'attendais cet argument, et je m'en vais vous rassurer tout de suite : la difficulté est telle que votre chat Moustache pourrait s'en sortir avec les honneurs !
– Génial ! Mais comment dois-je faire pour me procurer cet article ?
– Très simple, chère Maryse. Vous vous connectez sur Joystick-achat.fr et si vous commandez avant midi, vous recevrez en cadeau un demi-bilboquet en mousse ! »

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

Mon antivirus avait vu juste ! « Summerchallenge.exe a été détecté comme une menace potentielle pour mon ordinateur. Nous allons procéder à sa suppression. » Oui, s'il vous plaît, faites donc ça.

PLUS
- La jaquette avec Camille Lacourt

MOINS
- Laid
- Ennuyeux
- Sans intérêt
- Moisi
- Dois-je continuer ?

VERDICT 04/20



Ne croyez pas qu'en multijoueur, les ennemis vont s'écraser comme des mouches. Leur résistance est adaptée au nombre de joueurs présents.

Genre Hack'n Slash
Éditeur Electronic Arts
Développeur Maxis
Âge conseillé 16+
Site http://darkspore.com
Prix 49 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

LA GÉNÉTIQUE POUR LES NOOBS

Darkspore

Avec Darkspore, la manipulation génétique, ça se résume à mettre des baffes et à arracher des bras. Ça vous parle ? Moi, oui !

Question à un million : savez-vous qui sont les Crogéniteurs ? Non ? Ben, ce sont des types qui se prennent pour Dieu en modifiant toute forme de vie selon leurs envies. Mais à force de trifouiller l'ADN, leurs expériences sont parties un peu en sucette, et ils ont fini par donner naissance au Darkspore, qui transforme tout ce qu'il touche en mutant. Certains voient ça comme une catastrophe incontrôlable qui va éradiquer toute forme de vie dans la galaxie... C'est sûrement un poil exagéré pour nous faire flipper, mais quoi qu'il arrive ça tombe à pic, j'avais besoin de me dégourdir les doigts en allant casser du mutant !

Mettez votre cerveau en veille

N'espérez pas trouver ici une trame scénaristique digne des plus grands romans de science-fiction. Vous débarquez sur différentes planètes dans le but de détruire tout ce qui s'y trouve afin d'y glaner de précieux points d'expérience et objets, point barre ! Aucune quête ni PNJ ne sont d'ailleurs là pour justifier les heures passées à massacrer tout ce qui bouge. On le voit rapidement, Darkspore se focalise sur de l'action sans fioriture et fait passer Diablo et autre Titan Quest pour des jeux ultra-scénarisés. Si l'action brute vous file de l'urticaire, autant passer votre chemin dès maintenant. Mais alors, quel est l'intérêt de Darkspore, me direz-vous ? Il se trouve dans la personnalisation de ses escouades de héros, et pour le coup, il y a de quoi y passer des heures. À la base, vous débutez l'aventure avec une petite troupe de trois créatures aux pouvoirs spécifiques. Chacune d'entre elles dispose de deux compétences uniques qui n'évolueront jamais au fil du jeu. Les points d'expérience gagnés permettent d'une part de débloquer une centaine de héros et, d'autre part, de leur faire porter de l'équipement de plus en plus puissant. Il existe cinq variétés de Spore que l'on retrouve également parmi les créatures ennemies : Plasma, Cyber, Quantique, Nécro, Nature. L'essence même des affrontements réside dans cette diversité, sachant que chaque genre est décliné en différentes catégories de combattant : assassin, guerrier ou encore archer, pour rester dans les stéréotypes. Si vous utilisez un héros de type feu contre des ennemis du même genre, vous encaisserez deux fois plus de dégâts. Il faut donc switcher d'un

EN RÉSUMÉ

Darkspore propose de l'action sans autre but que le gain en puissance de ses Spores. Ne faire que frapper sur des monstres est un trip qui peut s'avérer aussi bien addictif que très rapidement lassant.

PLUS
- Système d'escouades
- La centaine de héros
- Action omniprésente

MOINS
- Level design très basique
- JcJ pas très intéressant
- Manque de quêtes même basiques

VERDICT 14/20


Changez vos escouades, comme bon vous semble, avec les héros de votre choix.


Un temps d'attente est nécessaire pour switcher entre plusieurs héros. Ça évite les abus !

« Tout l'intérêt de Darkspore se trouve dans cette mixité de héros au sein d'une même escouade. »

héros à l'autre pendant les combats afin d'être toujours efficace. D'où l'intérêt de bien réfléchir à la composition de votre escouade avant chaque niveau.

Soyez créatif !

Tout l'intérêt de Darkspore se trouve dans cette mixité de héros au sein d'une même escouade. Pour améliorer leur puissance et leur look, il faut passer par l'éditeur de Spore. Un labo qui offre la possibilité de placer et modifier la taille de l'équipement sur le corps de vos héros, comme des piques qu'il est possible de disposer sur leurs épaules tout en modifiant le diamètre du machin. Ceci permet aux joueurs d'afficher des héros à l'apparence unique durant les sessions multijoueurs. En co-op, jusqu'à quatre participants, le jeu offre une dimension intéressante grâce à la complémentarité des héros. Concernant les affrontements JcJ, je n'ai pas pris réellement de plaisir à me retrouver en arène pour voir deux escouades s'affronter. Chaque joueur modifie son type de héros en fonction de l'adversaire, et c'est globalement la seule tactique viable.

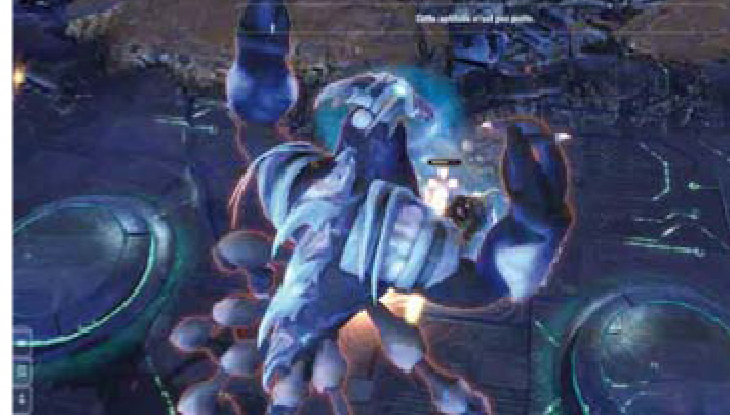
Autre point noir, côté interface, où l'on aurait apprécié quelque chose de plus confortable dans la gestion de l'équipement et des Spores. Quand vous avez des dizaines d'objets dans l'inventaire et autant de héros à équiper, il est parfois un peu frustrant de devoir naviguer entre plusieurs menus pour s'y retrouver. Pour le reste, Darkspore est efficace dans son genre. Pour peu que vous soyez dans le trip, vous aurez de quoi passer des heures à modeler vos Spores et à leur chercher de l'équipement.

CYD

KINDER SURPRISE

Darkspore met en place un système qui permet d'obtenir encore plus d'équipements de bonne qualité. À chaque fois que vous terminez un niveau, un menu permet de choisir entre récupérer un objet en récompense ou multiplier cette récompense en continuant sur le niveau suivant. Plus vous enchaînez les stages, plus vous obtenez de cadeaux, mais si vous mourez, vous perdrez tout !


Gardez un œil sur les caractéristiques de votre Spore afin de lui octroyer le meilleur matos.




Sauver le monde, c'est souvent salissant !



Nourrir la bête en lui filant des gens à manger ? C'est possible, quand on est roi.

Genre Simulateur de vie
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts
Âge conseillé -
Site www.ea.com/fr/sims-medieval
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2,0 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

AUX OUBLIETTES ?

Les Sims Medieval

Créer un roi ? Excellent ! Le mien sera donc rigolo, aimable avec tout le monde et totalement idiot. Quelques minutes plus tard, je ne peux que constater le résultat : j'ai créé le roi des cons.

Trois épisodes et cinquante-trois mille extensions (je compte au pif) après leur création, les Sims sont de retour ! Ne cachez pas votre joie, vous l'attendiez ce renouveau, cette nouvelle approche ou, diront les plus audacieux, cette totale réinvention d'un concept légèrement épuisé par les années. Et vous savez quoi ? Ce nouveau volet apporte un vent de fraîcheur bienvenu en nous plongeant dans un univers moyenâgeux avec ses monarques, ses chevaliers, ses gardes et même un gros château fort que l'on rêve de détruire avec des grosses pierres catapultées sur ses remparts quand on est un peu psychopathe, comme moi. Bon, ne rêvez pas, les Sims, médiéval ou pas, reste un jeu gentillet, empli de joie de vivre et de blagues potaches, destiné à plaire au plus grand nombre. La différence, c'est que dans cet épisode très à part, on a moins affaire à une simulation de vie qu'à un titre profondément dirigiste. Vous aimez que l'on vous donne des ordres ? Vous allez adorer Les Sims Medieval.

Pilotage automatique

Le principe du jeu tient en un mot : quêtes. Il nous faudra en accomplir toute une tripotée afin de gagner des points d'expérience ou de construction pour progresser dans l'aventure. Au début, si l'on ne dispose que d'un roi choisi parmi une petite sélection prédéfinie (ou créé de toutes pièces via l'interface idoine), on se verra bien vite obligé de gérer des « héros », aux capacités distinctes, et aux approches différentes lorsqu'il s'agit d'accomplir une quête. Nous aurons par exemple à prouver au peuple que nous sommes capables de gérer un royaume, enquêter sur la disparition d'un enfant ou encore en faire un, de même. Pour remplir les missions, rien de plus simple vu que le jeu vous indiquera toutes les actions à accomplir, que ce soit partir enquêter dans la forêt, rédiger

EN RÉSUMÉ

Pari très osé que ce Sims Medieval qui fait abstraction de la liberté propre à la série pour se concentrer sur d'amusantes petites quêtes. Malheureusement, on s'ennuie un peu.

PLUS
- L'humour
- Une idée originale
- Nombreuses quêtes

MOINS
- Très répétitif
- Difficulté inexistante
- Pour fans uniquement

VERDICT 11/20



Le château pourra être agrandi grâce aux points de construction.





À l'hôpital, ça ne rigole pas tous les jours.

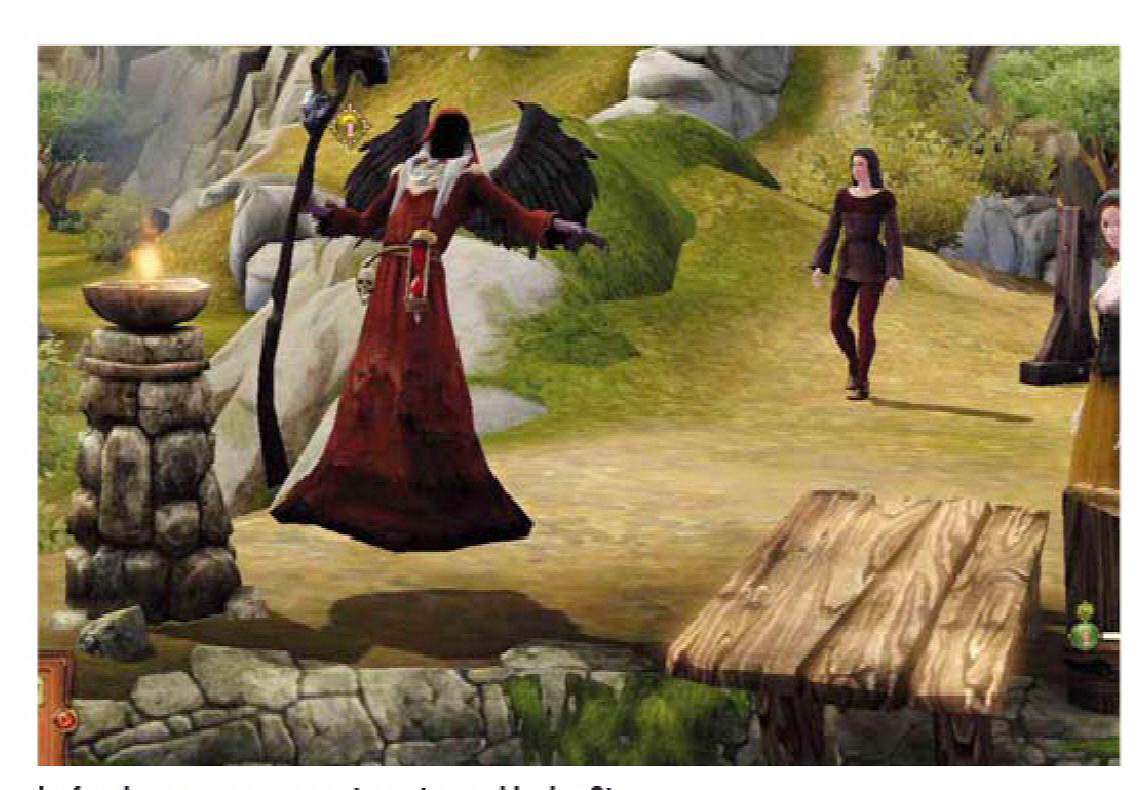
« La profondeur du gameplay se rapproche de celle d'un GPS, qui vous dit où aller et à quel moment. »

des tracts de recherche ou discuter avec des villageois. Impossible de bloquer dans ces conditions, la difficulté est quasiment inexistante et se résume surtout à penser à nourrir votre personnage ou à lui dire d'aller pioncer, histoire de récupérer des forces. De temps en temps, il faudra tout de même veiller à accomplir certaines responsabilités (chasser, s'entraîner au combat, écouter les requêtes de la populace…) afin de maintenir le moral de notre Sim à un niveau acceptable.

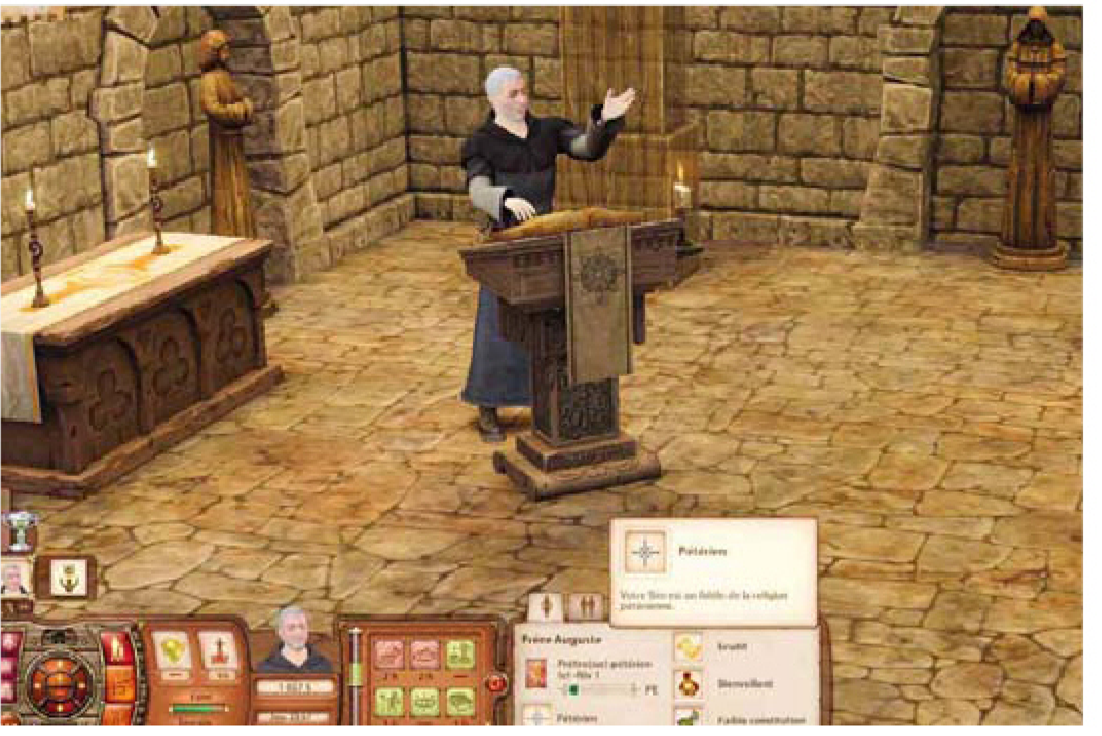
Chef, oui chef !

Le paradoxe de cet épisode un peu étrange, c'est que l'on ne s'ennuie jamais, tant le jeu nous sollicite en permanence, tout en ayant parfois l'impression de ne pas faire grand-chose de constructif. Néanmoins, au bout de plusieurs heures passées à aller là où on nous dit d'aller, de faire telle ou telle activité, de discuter avec machin ou de rédiger un document, le titre se montre un peu barbant. Et cela ne s'arrête jamais vraiment car les points de construction évoqués plus haut ne servent en réalité qu'à débloquer de nouveaux héros et donc de nouvelles quêtes ou manières de les aborder. Pour vous donner une idée, la profondeur du gameplay se rapproche de celle d'un GPS qui vous dit où aller et à quel moment. Bien sûr, il reste la possibilité de meubler les intérieurs ou de jouer à la poupée avec nos persos en les habillant de différentes manières, mais cela ne ravira probablement que les fans de la première heure. Ceux-là pourraient tout de même être choqués par l'aire de jeu minuscule et des graphismes trois ou quatre ans en retard sur les standards du moment. Fort heureusement, l'humour et la variété des situations rencontrées sauvent quand même la mise mais ne réussiront pas pour autant à intéresser un autre public que celui déjà conquis par Les Sims.

YAVIN



La faucheuse, personnage incontournable des Sims.



Dans les héros à débloquer, on trouvera ce prêtre pétérien.



Les soins se font en deux temps : 1) on pose une rustine, 2) on soigne le bidasse pour que la blessure à la jambe/bras/tête soit résorbée.

Genre FPS
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Âge conseillé 18+
Site www.flashpointgame.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

QUAND LES MARINES ARRIVENT, LE TADJIK Y S'TEND

Operation Flashpoint : Red River

Red River est le nouvel Operation Flashpoint développé en interne par Codemasters. On quitte donc l'Île de Skira pour… le Tadjikistan. Ah bah, c'est ça, les coupes budgétaires.

C'est fou de voir à quel point Red River joue avec les contrastes. Côté pile, il exploite un gameplay qui interdit aux marines en herbe de faire n'importe quoi (bon, c'était plus dur du temps de papi Bohemia Interactive) et côté face, il nous balance les briefings les plus « lol » du moment. « Bullshit gnagna fuck gnagnagna ass gnagnagna motherfucker gnagna Hoorah ! », je n'ai jamais entendu des gradés aussi gravement atteints de diarrhée. Mais qu'est-ce que tu cherches à faire mon petit Operation Flashpoint ? À t'attirer les faveurs d'un public conciliant qui joue à la guerre trololol avec des grosses consoles toutes moches qui font du bruit ?

Nan, mais j'vais quand même pas prendre un Pad !

Et puisqu'on parle du public consoleux (attention, transition à 180° dans 12 mots), est-ce pour eux que tu as pondu des contrôles aussi bizarres ? Pas de saut, les obstacles ne se franchissent qu'à certains endroits (en appuyant sur la touche Action) et les changements d'armes se font en appuyant sur une touche pour chaque catégorie d'armes et d'équipements, exactement comme sur une manette. Bref, du pur portage console-PC pas très adapté à l'ergonomie clavier-souris tout ça… Heureusement, une fois cette maniabilité un tantinet désagréable apprivoisée,

EN RÉSUMÉ

OFRR souffre des scories de la maniabilité console et de vilains graphismes, mais offre un défi consistant dans un environnement moche mais ouvert. Le verre est à moitié plein, comme on dit.

PLUS
- Monde ouvert
- Mode Experimented bien immersif
- De loin, l'IA fait illusion…

MOINS
- …À moins de 3 mètres, c'est la panique
- Contrôles consolisés jusqu'au trognon
- Textures dégueulasses

VERDICT 13/20


Le paysage est désolé, nous aussi.



Le menu d'ordre radial : simple, complet et efficace.



« Couche-toi sale type, tu me gâches le paysage » (Red River, un jeu avec des super dialogues).


Rien à bouffer, mais des caisses de munitions sous chaque arbre, c'est bien les pauvres ça !

les qualités du titre se dévoilent : un monde plutôt ouvert et un vaste conflit réaliste dans lequel on ne constitue qu'un pion.
Dans la lignée de ses aînés, Red River se veut un FPS (un peu) réaliste. La première balle peut être fatale et causera au minimum une hémorragie qu'il faudra vite juguler. Positionner ses hommes, coordonner son avance avec celle des autres équipes, déjouer les multiples embuscades tendues par les opposants sont ici le quotidien d'un soldat de pixels.
Pour ce qui est du scénar, on nage en pleine actualité. Une division de marines entre par effraction au Tadjikistan pour couper l'approvisionnement des insurgés afghans. Les premières missions consistent donc à débusquer méthodiquement du terroriste en usant de tout l'arsenal ricain.
Arrivé à la fin de la quatrième mission, une rupture dramatique bienvenue intervient : l'Armée Populaire de Libération chinoise attaque. Les missions de recherche/destruction/ nettoyage se muent en défenses désespérées et embuscades contre un ennemi nombreux, bien équipé en véhicules et disposant de la maîtrise des airs (fini les bombardements sur demande, mon p'tit gars). Le scénario est carré et bien amené.

« Du pur portage console-PC, pas très adapté à l'ergonomie clavier-souris. »

L'homme aux trois bras gauches

Chinois comme Tadjiks se comportent bien à distance, mais dès que l'on s'approche un peu trop, le masque tombe. Ces pauvres garçons pataudsne sont manifestement pas entraînés au close-combat. Ce n'est pas trop gênant dans la mesure où il est très rare que le jeu vous laisse approcher vos ennemis d'assez près pour distinguer la couleur de leur turban. Les combats à longue et moyenne distance règnent ici en maître. Le menu radial d'ordre est très simple à prendre en main, et permet avec un peu d'habitude de donner une grande variété d'ordres en quelques gestes : se planquer, sécuriser une maison, protéger une cible, courir, etc. Au passage, on vous recommande de jouer en mode Experimented. Un paquet d'indications envahissantes disparaît de l'écran, comme l'état de santé de vos équipiers. Il faut alors regarder l'état de leur skin pour savoir s'ils ont besoin de soins. En outre, les tirs ennemis sont plus meurtriers. Au final, est-ce que l'on s'amuse avec Red River ? La réponse est oui, car si les méthodes pour remplir les divers objectifs sont un peu les mêmes (se couvrir, repérer la menace, placer ses hommes et tirer de loin), le bouleversement stratégique en milieu de campagne apporté par l'offensive chinoise permet de varier les plaisirs.

SAVONFOU



La campagne solo de Private Military Company se la joue Bad Boys, à base de 4x4 et de chemises à carreaux. Trop gangsta, t'as vu !





On précise au cas où, mais c'est toujours aussi beau.

Genre FPS / Simulation
Éditeur KOCH Media
Développeur Bohemia Interactive Studio
Âge conseillé 18+
Site www.arma2.com/rft
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3,2 GHz, 3 Go de Ram, Carte Video 896 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

C'est le cœur en mille morceaux que je vous l'annonce, mais à moins d'être un fan inconditionnel des campagnes solo de ArmA 2, ce Reinforcements ne vaut pas le prix auquel il est vendu.

PLUS
- Le gameplay d'ArmA 2, on aime fort
- Un contenu honnête
- L'ambiance de Private Military Company

MOINS
- Vendu 10 € trop cher<
- Intéret très limité
- British Armed Forces, super bof

VERDICT 13/20

LE RETOUR DU (PLUS VRAIMENT) ROI

ArmA 2 : Reinforcements

« Shua, ramène ta poire, on a un truc pour toi ! – Si c'est encore un TPS comme la dernière fois, vous pouvez rentrer chez vous, les gars. – Mais non, c'est juste un FPS pour autiste ! »

Figurez-vous que si j'ai la chance et le privilège de côtoyer chaque jour les loutres velues qui servent de rédacteurs à Joystick, c'est parce qu'un beau jour, Death Pote cherchait un type suffisamment atteint mentalement et masochiste sur les bords pour accepter d'écrire sur ArmA 2. Je fus ainsi l'heureux élu pour être sa victime consentante, et ce petit événement a logiquement fait gonfler encore un peu plus mon amour à l'égard de la série de Bohemia. Résultat, lorsque Sundin m'a l'autre jour tendu la boîte de Reinforcements en accompagnant son geste d'un aimable « Tiens fada, le v'là ton jeu moisax .», je me suis revu à mes tout débuts chez Joystick. La larme à l'œil, je n'ai pu refuser un tel présent.

Mais pourquoi vous avez fait ça, les gars ?

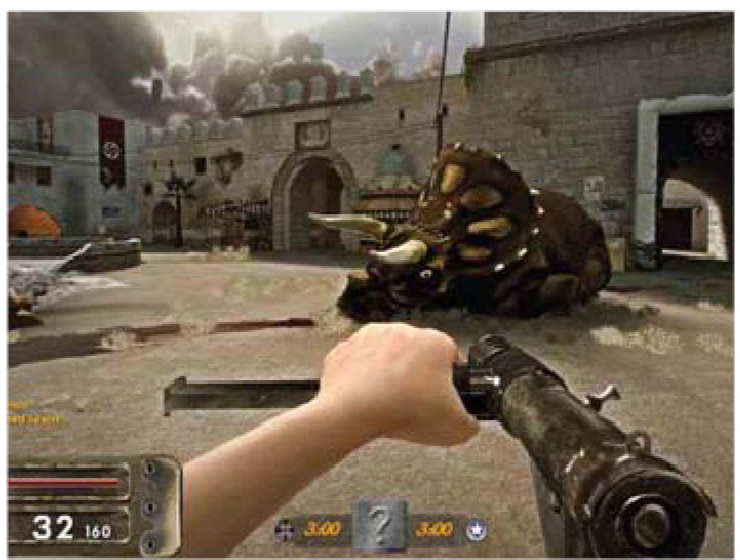
De retour à la maison, je profite de l'installation pour feuilleter le manuel et découvrir ce qui fait le sel de cette boîte atrocement laide : deux DLC (« British Armed Forces » et « Private Military Company »), comprenant chacun une nouvelle campagne solo, avec des véhicules et des skins additionnels, ainsi que quelques optimisations, histoire de faire plaisir à mémé. Je joue, le temps passe et les missions s'enchaînent, mais en fin de compte, c'est la douche froide : après quelques heures de jeu seulement, les deux campagnes solos de Reinforcements sont déjà bouclées et même si c'était plutôt sympa, il n'y a pas de quoi en faire tout un fromage. Alors bon, messieurs de chez Bohemia, c'est bien gentil de nous sortir des DLC en version boîte et de faire passer le tout pour un add-on, mais qu'est-ce que j'en fais moi maintenant, de votre jeu ? Je leur dis quoi moi, aux lecteurs de Joystick ? Pour le même prix, je pourrais aussi bien acheter ArmA 2 ou Operation Arrowhead, qui sont tous deux un cran au-dessus en solo et qui surtout, proposent des modes multijoueurs nettement plus riches. Bah oui, désolé, mais il faut que ça sorte : gardez vos 30 boules mes amis, ça ne vaut pas le coup.

SHUA



En un seul screenshot, vous venez de comprendre toute l'essence de Dino D-Day : des dinosaures, du nazi et de la chèvre morte.





L'action est aussi morte que ce pauvre tricératops.

Genre FPS multi sponsorisé par le Troisième Reich
Éditeur 800 North and Digital Ranch
Développeur 800 North and Digital Ranch
Âge conseillé 18+
Site www.dinodday.com
Prix 20 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte Video 256 Mo
Texte & voix en anglais

TYRANNOSAURUS REICH

Dino D-Day

Ce n'est pas le genre de la maison, mais là, il faut que ça sorte. Je suis à un tournant dramatique de ma vie, et c'est Dino D-Day qui en est le premier responsable. Je vous explique.

Lecteur, j'ai passé une soirée bien maussade : Solène, la colocataire avec qui je partage ma vie et pour qui j'avais de grands projets (un mariage et des chatons, entre autres) est passée aux menaces : elle veut me quitter. Tout à l'heure, quand elle m'a demandé de la rejoindre au lit, j'ai sûrement eu tort de lui répondre la vérité : « Désolé mais je ne peux pas, là ! Hitler a ressuscité les dinosaures et je dois absolument aider le front de Libération à faire face aux chèvres que les dilophosaures nous jettent à la figure. Tu te rends compte, ils veulent conquérir le monde ! » Solène, désormais, me prend pour un malade qui sort des excuses dignes d'un gosse de 5 ans face à une platrée d'épinards dont il ne veut pas. Visiblement, elle non plus, ne semble pas touchée par le génie de Dino D-Day.

Tyrannazirus Rex

Après tout, quoi de mieux qu'un FPS avec des dinosaures-nazis suréquipés ? Bon, c'est vrai, tout ça manque peut-être un peu de ninjas, robots et autres pirates, mais en lançant Dino D-Day pour la première fois, j'avais le sentiment d'accomplir l'un de mes plus grands fantasmes. Vous savez, ce genre d'idée qu'on trimballe dans un coin de sa tête pendant des années et qu'on n'ose jamais vraiment dévoiler aux autres, par peur de se faire piquer cette prodigieuse trouvaille. Il faut donc du courage et un peu de culot pour sortir un truc pareil, mais surtout du talent pour que ça fonctionne. Je n'ai pas envie de jeter la pierre sur une petite bande de moddeurs qui ont voulu s'offrir des piscines de coke en vendant leur création à 20 euros, mais ça démange quand même pas mal, surtout quand on sait que Dino D-Day ne propose que deux cartes jouables, trois races de dinosaures et un gameplay au ras des pâquerettes. Les petits malins pourront toujours me coller un taquet derrière la tête en soulignant qu'il y a tout de même 26 armes à feu et que ce jeu est unique, mais je leur répondrais que mon chien aussi pond de très belles crottes chaque matin, et que ce n'est pas pour autant que j'irai les vendre sur Steam.

SHUA

EN RÉSUMÉ

4, parce que c'est le chiffre préféré de Solène et qu'il faut absolument que je me fasse pardonner. Aussi, parce que ce jeu est une belle arnaque.

PLUS
- Des dinos-nazis, on en rêvait
- Les lancers de chèvres
- L'ambiance, digne de 4chan

MOINS
- 30 minutes pour tout découvrir
- Un mod amateur vendu 20 €
- Ce jeu peut briser votre vie de couple

VERDICT 04/20

Après quelques décennies de cryogénisation, Chell se réveille dans un Aperture Science où la nature a repris ses droits. C'est beau comme un épisode d'Ushuaïa Nature.

Genre FPS / Réflexion (mais pas trop)
Éditeur VALVe
Développeur VALVe
Âge conseillé 12+
Site www. thinkwithportals.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3,2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Portal 2 n'atteint pas le degré de culte de son grand frère mais il n'en reste pas moins une œuvre maîtresse qu'on a envie de serrer dans ses bras. Vous avez même le droit de lui faire des bisous, il le mérite.

PLUS
- Une ambiance fabuleuse
- Le duo GLaDOS / Wheatley
- De l'humour, tout partout
- Un mode coop avec un grand C

MOINS
- Une baisse de rythme en solo
- Ça manque un poil de challenge

VERDICT 17/20

HUGE SUCCESS

Portal 2



Halte-là ! Qu'est-ce qui vous amène à Aperture Science ? Comment ça, du gâteau au chocolat ? Bon, montrez-moi vos papiers au lieu de raconter des bêtises, vous avez mauvaise haleine.

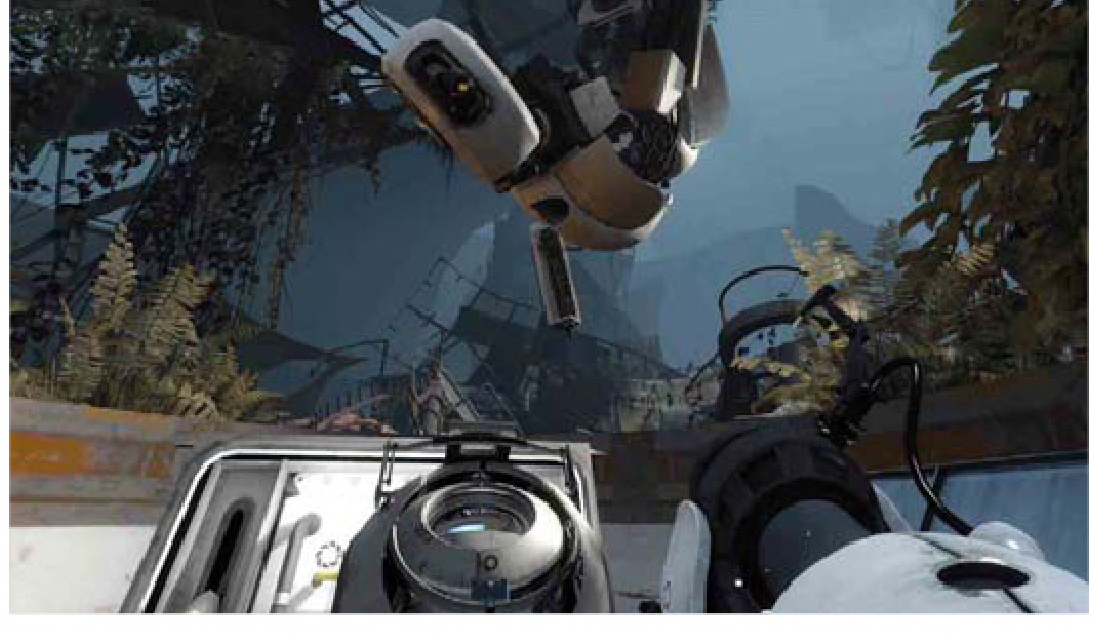
Alors, voyons ça de plus près, Mademoiselle Chell. Il est indiqué ici que vous nous avez déjà rendu visite en 2007 et que vos exploits ont réduit à néant tous les efforts de la science. Vous vous souvenez ? Visiblement, ça ne vous a pas vraiment réussi, étant donné que vous êtes devenue atrocement laide. Oui, atrocement laide.
Et ce ventre-là, comment vous l'expliquez ? Encore un coup du gâteau au chocolat ? Allons bon, j'en ai fini avec vous, vous n'êtes pas très intéressante de toute façon. Ah si, une dernière chose avant de vous laisser passer : j'espère que GLaDOS vous balancera dans un brasier. Nous pourrons ainsi célébrer votre mort, et ce sera votre mère qui organisera la fête.

Un amour de patate

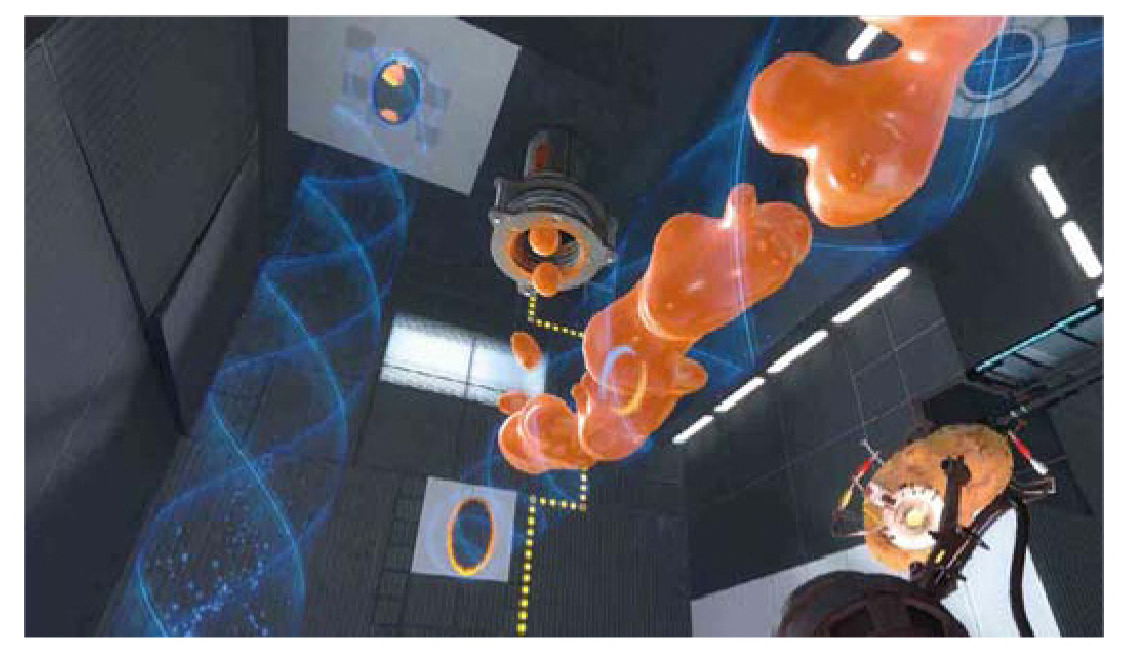
Veuillez m'excuser pour cette introduction quelque peu barbare, mais je devais absolument vous plonger dans l'ambiance de Portal pour bien commencer ce test. Mes talents d'écriture ne sont peut-être pas au niveau de ceux de VALVe, mais vous avez au moins compris de quoi il est question : un humour acerbe et puéril à souhait, trop rare dans les jeux vidéo. Cette marque de fabrique du premier Portal est véritablement transcendée dans cette suite par les trois protagonistes de l'aventure solo : Wheatley, un petit robot involontairement crétin à l'accent british ; GLaDOS, l'Intelligence Artificielle qu'on ne présente plus ; et enfin Cave Johnson, le milliardaire excentrique qui a fondé le complexe d'Aperture Science. L'héroïne, Chell, est la même que dans Portal 1, et si vous avez bien révisé votre leçon avant d'entamer la lecture de



Le mode coopération manque un peu de scénarisation, mais le jeu en vaut la chandelle.


On ne peut pas dire que GLaDOS se soit assagie : vous allez souffrir, c'est elle qui le dit.


Oh là là, tout ce blanc visqueux ! Mais que fait Familles de France ? !


Le gameplay a bien évolué, mais la difficulté reste malheureusement un peu trop abordable.

votre Joystick, vous vous doutez bien que les retrouvailles avec GLaDOS risquent de faire des étincelles. On ne va pas vous en dévoiler plus sur le scénario (aussi bien dans le texte que dans les illustrations de ces deux pages), mais sachez qu'avec Portal 2, vous allez découvrir ce qu'un jeu vidéo peut vous proposer de plus poussé dans la narration et l'écriture d'un scénario. Oh non, je ne dis pas que l'histoire est incroyablement folle, mais c'est la façon dont elle est racontée (en plus des quelques twists scénaristiques au poil de loutre) qui en font quelque chose de mémorable. Cela en deviendrait même presque gênant : l'accent est tellement porté sur l'histoire et les dialogues qu'on a, par moments, l'impression d'être face à un film Pixar plutôt que devant un jeu vidéo. Il serait un peu osé de dire que ça en fait un défaut, mais vous êtes prévenu : certains joueurs pourront trouver le temps un peu long devant Portal 2, si le scénario est la dernière chose qui les intéresse.

« Certains joueurs pourront parfois trouver le temps un peu long devant Portal 2, si le scénario est la dernière chose qui les intéresse. »

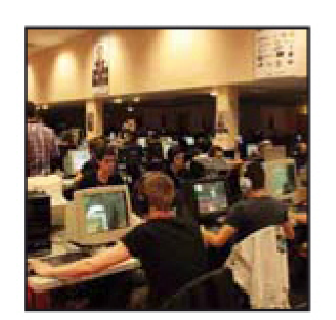
Pour la science

Rentrons maintenant un peu plus dans le cœur du jeu, là où les portails font leurs retours et où les nouvelles mécaniques de gameplay font leurs apparitions. Plutôt que de tout vous décrire en détail une fois encore (vous vous souvenez tous que la peinture rouge permet de courir plus vite et que la bleue vous fait sauter plus haut, n'est-ce pas ?), attardons-nous sur les puzzles. Déjà, il faut bien l'avouer, Portal 2 est un brin plus simple que son prédécesseur. Même pour un fanatique de simulateurs de meurtres qui ne fait jamais appel à sa matière grise, c'est loin d'être une torture : du moment que vous avez bien assimilé l'utilisation des différentes peintures et des ponts lumineux, vous avez fait 80 % du travail. Il suffit ensuite d'observer le décor, de réfléchir un instant et le tour est généralement joué. Autant dire qu'il serait dommage d'être refroidi par l'appellation « Réflexion » de Portal 2, puisqu'il est plus question d'un simple parcours d'obstacle que d'un casse-tête durant les sept bonnes heures de sa campagne solo. Après ça, vous ne résisterez évidemment pas à vous plonger dans le mode coopératif (6 heures, max), que je vous annonce tout simplement indispensable. VALVe a su adapter avec talent son gameplay pour que tout fonctionne à deux, et c'est un vrai régal ! Bref, vous l'avez compris (j'espère), Portal 2 est un must-have.

SHUA

PARCE QU'IL FAUT BIEN EN PARLER

Contrairement aux trois-quarts des grosses productions, l'aspect technique de Portal 2 est un élément dont tout le monde se moque royalement. Pour grappiller quelques points dans le cœur des joueurs, le Source Engine a quand même eu droit à une mise à jour, notamment sur les éclairages dynamiques, mais il n'y a pas non plus de quoi se taper le cul par terre. En revanche, artistiquement, c'est une petite tuerie.



NEWS 80
Savon s'est rendu à Poitiers pour assister à la Gamers Assembly, malheureusement il ne lui est rien arrivé.

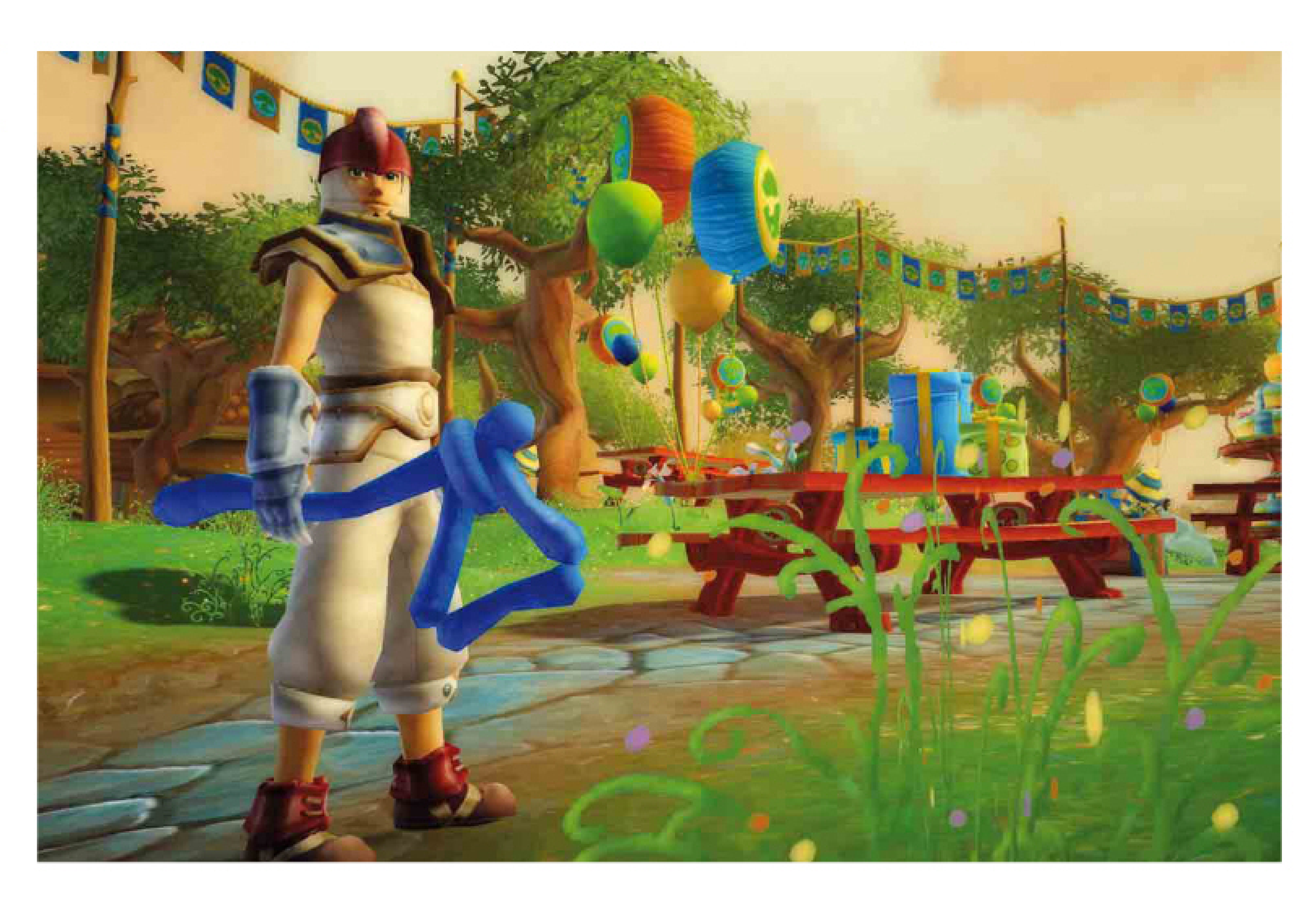
Édito

PAR LUCKY

Haut les nains !

Enfants chéris du destin, qui eûtes le bon goût de naître dans un pays où l'on joue pour le plaisir, vous n'avez pas toujours le temps ou l'envie de passer vos soirées à récolter des pièces d'or virtuelles pour vous payer la dernière armure à la mode dans votre MMO favori. Aussi, de temps en temps, au risque de vous faire voler votre compte, vous décidez de faire appel à des « sociétés de services » pour vous donner un coup de pouce. Dans notre jargon, ces Guillaume Tell anonymes portent le nom de « farmers chinois ». Quelle erreur ! Apprenez déjà que tous ne sont pas chinois, et à vrai dire, qu'aucun n'est fermier. Une seule chose est sûre, ces ouvriers des mondes virtuels ont la vie dure. Jusqu'alors, les éditeurs et développeurs leur ont toujours mené la chasse, en vain. Aujourd'hui, le phénomène a pris une telle ampleur que le FBI s'est mis en tête de plomber ce business pirate. En effet, des agents du Bureau Fédéral d'Investigation ont récemment fait leur première saisie au Michigan où deux universitaires étaient soupçonnés de « trafic de devises virtuelles sur World of Warcraft ». Après examen, il s'avère que ces deux hommes ne trafiquaient rien, et qu'ils ne jouaient même pas à WoW. Moi qui croyais le FBI infaillible… La série FBI : Portés disparus m'aurait menti ?





Business ■ Partageons la gloire, pas le magot

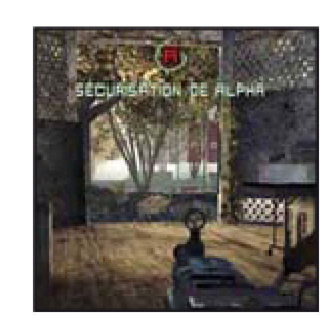
Sony est ivre de joie

Comme le disait l'économiste GroChèque, titulaire d'une chaire imaginaire à la Sorbonne : « Avez-vous remarqué comme le pauvre est généreux ? Il n'a pas un dollar en poche, et pourtant, il gâte ses enfants et choie sa femme. Retenez ça : seuls les pauvres et les désespérés risquent tout dans leurs projets. Quand un homme riche voit le pognon couler à flot, il ne dépense plus un sou ! ». Pour son plus grand malheur, le boss de Sony Online Entertainment n'a jamais suivi ce cours magistral. En 1999, la firme a du talent. Elle code EverQuest et la fortune lui sourit : l'argent pleut à millions. Avec ce pactole, tout homme raisonnable aurait fait ses valises pour aller vivre au soleil entouré de naïades au sourire parfait, mais non. SOE n'a pas compris qu'il était le Claude Dubois du jeu vidéo, c'est-à-dire « l'homme d'une seule chanson ». En plus de l'argent, il veut la reconnaissance ! Il veut faire un jeu meilleur qu'EverQuest. Star Wars Galaxies est un échec critique, PlanetSide ne reçoit qu'un succès d'estime, et EverQuest 2 lui-même n'égale pas le succès de son aîné. SOE, déprimé, enchaîne alors les MMORPG pendant dix ans, alternant jeux ratés et produits médiocres. Puis après des années de galère, en 2011 la chance revient. DC Universe Online cartonne au box-office, et suite à sa sortie sur PS3, Free Realms culmine à 17 millions de joueurs. D'ailleurs, petite parenthèse, d'après une source anonyme proche de l'affaire, Free Realms leur rapporterait tant d'argent que la firme s'est vu contrainte d'employer de jeunes enfants pour charrier des brouettes de billets jusqu'à leur banque. Cette info n'a pas encore été vérifiée, fin de la parenthèse. Tout ça pour dire que le sourire est revenu chez SOE. John Smedley, son président, a même confié au site GamesIndustry que d'ici six ans, Free Realms compterait 100 millions de joueurs. Et croyez-le ou pas, mais pour fêter ça, le monsieur a annulé The Agency, viré 200 personnes et fermé trois studios. Que voilà une leçon bien apprise, c'est le professeur GroChèque qui va être content !

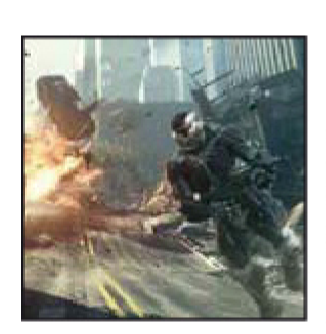
> Free Realms a tant de succès que SOE emploierait des enfants pour charrier des brouettes de billets.



NEWS 82
Une fois de plus, Ysesen s'est cogné une petite guerre ricaine avec le DLC Magicka Vietnam.



TRY AGAIN 86
Lucky a testé le multi d'Homefront, il aurait mieux fait de passer sous une moissonneuse-batteuse.



AU SECOURS 88
Au secours Savonfou-Wan Kenoby, vous êtes mon seul espoir de fragger à Crysis 2 !



Warhammer Online ■ Le dernier serveur ne sert plus

Molière assassiné

Ça y est. Après deux ans de luttes acharnées, le dernier serveur francophone de Warhammer Online vient de rendre les clefs. En ce mardi 26 avril 2011, les joueurs d'Athel Loren ont eu droit à un transfert gratuit vers un serveur américain ou anglais. Voilà un bail que ledit serveur faisait face à un terrible dépeuplement, et il est même surprenant que cette mise à mort survienne si tardivement. En mars dernier, les équipes Joystickophones du jeu publiaient ce message sibyllin : « Il s'agit du dernier serveur francophone, et organiser le transfert de sa population vers un autre serveur aura un impact bien plus important que dans d'autres circonstances ». En clair, ça n'est pas qu'Athel Loren qui meurt aujourd'hui, c'est la version française de Warhammer Online. Ça, c'est évidemment moi qui le dis, car officiellement, Mythic compte assurer le support du jeu en français dans un avenir proche. Toutefois il incite quand même ses joueurs à « bien vouloir nous écrire en anglais ». Voyez comment c'est joliment tourné… Pour un peu, on oublierait que des gens vont perdre leur emploi dans cette affaire.

SMITE ■ L'après Global Agenda

Devenir riche sans idée

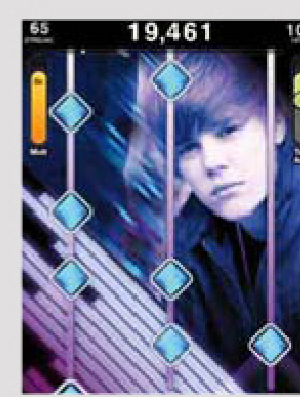
Par Zeus ! Pourquoi ce titre racoleur ? Quoi ? Encore un DotA-like ? Mais ça ne s'arrête plus ! Celui-ci s'appelle SMITE, ce qui veut dire littéralement « donner un grand coup », et pourtant, il aura fort à faire pour se tailler une place au soleil. Cela dit, Hi-Rez Studios est confiant, et compte sur les prouesses de l'Unreal Engine 3 pour accomplir ce petit miracle. N'empêche, je ne comprends pas que tous ces DotA clones se tirent dans les pattes, quand Extreme Trucker reste seul sur le marché ô combien porteur de la conduite de poids lourds sur neige…



J'espère que Grandes Oreilles, célèbre dieu des petits pois carottes, sera de la partie !

BRÈVES

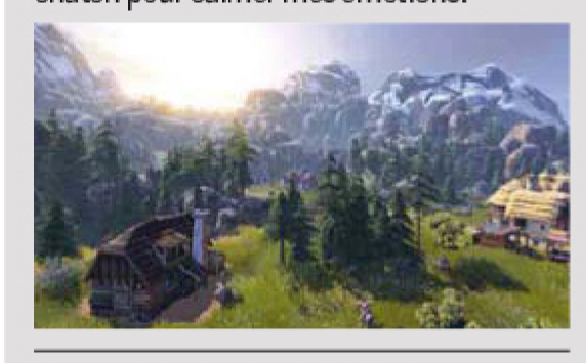
Pleure, Justin !



À l'heure où Justin Bieber, non content de rendre nos petites sœurs hystériques, se met à sortir des jeux vidéo, les joueurs ont besoin de moddeurs talentueux. Hauts les cœurs ! Cet été, Crytek nous offrira un éditeur de map pour Crysis 2 ainsi que son CryENGINE SDK. On va lui faire ravaler sa mèche à ce morveux !

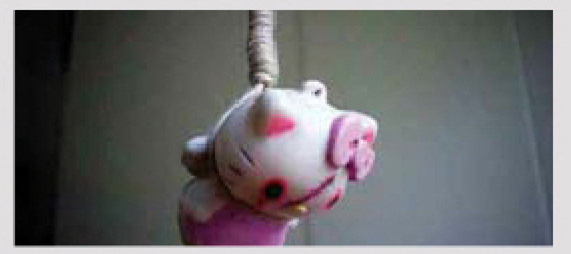
Du willst mein Freund sein ?

Nous ne l'attendions plus (puisque nous ne l'avons jamais attendu), mais Bluebyte vient de sortir un patch qui ajoute un mode coop à l'excellente campagne de Settlers 7. Maintenant il faut vite que je caresse un chaton pour calmer mes émotions.

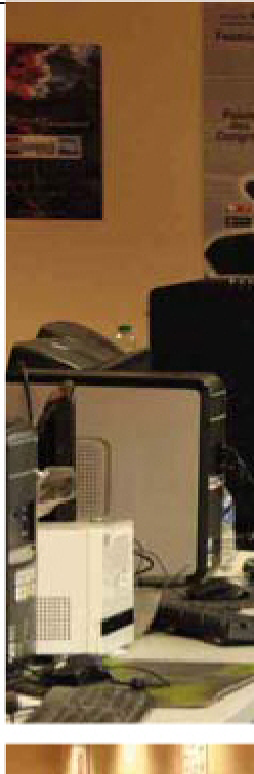


Le MMORPG, orphelin

L'enchanteresse Leipzig, joyau perdu de l'Allemagne stalinienne, vient d'enterrer sa Games Convention. Organisé en même temps que la Gamescom de Cologne, ce salon aura connu des moments difficiles, mais fédérait depuis neuf ans tout un tas de journalistes et d'enfants obèses accros aux jeux online persistants. Au revoir Games Convention, sache que tu avais d'excellents stands de saucisses. Ils me manqueront.



Les Fnatic MSI n'ont même pas l'air essoufflés après avoir saccagé la concurrence.





Gamers Assembly 2011 ■ Heroes of Newerth

ON N'A PAS FAIT LES CHOSES À POITIERS

La Gamers Assembly 2011 n'a pas été marquée que par l'arrivée en force de Starcraft II cette année, car Heroes of Newerth y faisait aussi son entrée, plus discrète, dans les Lan françaises. Pas assez discrète pour que je ne la remarque pas.

Samedi matin à l'aube, une foule compacte se masse près du Futuroscope. Pas d'attractions signées Luc « l'énorme » Besson pour eux, ce qu'ils attendent, c'est le début de la Gamers Assembly. Dans cette cohue, je me heurte à deux sympathiques membres de la communauté Heroes of Newerth, invitée pour la première fois à l'événement. « Tu veux rencontrer l'admin HoN? Pas de problème. » C'est ainsi que j'eus le plaisir de faire la connaissance de Maxime « Vaeron » Tranchand. Depuis quelque temps déjà, le monsieur lutte pour que son jeu préféré ait une place au soleil dans le petit monde de l'eSport. Un pari difficile à relever, surtout quand on considère le manque de motivation de la communauté française (voir interview de l'équipe Mew). Jugez plutôt : alors que la Gamers Assembly s'était proposée d'accueillir 16 équipes de HoN, seules sept ont finalement fait le déplacement. Malgré tout, Vaeron se dit satisfait car « S2Games s'est vraiment impliqué, et a offert 5000 euros de prix pour les trois meilleures équipes. » En effet, Maxime a de quoi sourire, car ces 5000 euros font de Heroes of Newerth le tournoi le mieux doté en cash price du week-end. Pas mal pour un galop d'essai.

Rouleau compresseur de qualité finlandaise

Pendant que les matchs de poules se déroulent tranquillement, je taille le bout de gras avec Danijel « StreeT » Remus, le manager finlandais de l'équipe Fnatic MSI, parmi laquelle on trouve deux autres Finlandais, un Allemand, un Danois et un Israélien. Ces cinq garçons sont alors en train de rouler sur toutes les malheureuses équipes françaises ; montées un peu à la hâte, il est vrai. Ils remportent la compétition sans trop de suspense en ne concédant pas une seule manche de tout le week-end. Il faut dire que les Fnatic MSI ne sont pas les premiers venus : vainqueurs de la dernière Dreamhack Winter et champions du monde en titre, le challenge Pictavien n'a pas dû leur paraître très relevé. « Pour nous, ce n'est pas du luxe de venir ici, c'est nécessaire. Nous savions qu'il n'y aurait pas de grosse équipe. Nous voulions avoir une expérience de Lan, nous sommes dans des pays différents et c'est bien de nous retrouver IRL, ne serait-ce que pour jouer sans ping. » Loin de moi l'idée de remettre en question l'envie de ces garçons de se retrouver, mais il faut bien reconnaître qu'ils parlent peu pendant les parties. Même au début du match quand il faut ban-



9 h du matin un dimanche, les Finlandais s'échauffent déjà… ils sont pas humains.



Trois jours à ce régime, je vous laisse imaginer l'odeur.

nir les héros et choisir ceux de son équipe, il n'y a pas de discussion : c'est Fly l'Israélien qui prend toutes les décisions pendant cette étape capitale où l'on construit sa stratégie, et tente de détricoter celle de l'adversaire. Alors que les Français se crient des indications, eux ne desserrent les mâchoires que pour un compte à rebours, au moment de mettre à mort un ennemi en déclenchant tous leurs sorts ultimes en simultanée… flippant. Ce silence accentue leur aura de grands joueurs, car ils le sont, mais ils ne le resteront que si les compétitions perdurent, ce qui n'est pas encore gagné.

SAVONFOU

Et à part ça ?

Il n'y avait bien sûr pas que des joueurs de Heroes of Newerth parmi les 800 participants de la Gamers Assembly. Starcraft II faisait sa grande entrée, et comme d'hab, Counter-Strike et Quake III continuaient à fédérer leurs irrésistibles… Plus surprenant, notons que, dans ce genre de compétition, Call of Duty 4 va toujours son petit bonhomme de chemin tandis que Black Ops prend le bouillon. Il s'est passé des tas de choses durant ces quelques jours, et pour vous en parler plus longuement, vous retrouverez nos meilleures interviews sur le blog de la rédaction.

INTERVIEW

HoN EST PAS COUCHÉ

Les Mew sont les finalistes malheureux de la première compétition face, il est vrai, aux champions du monde de l'équipe Fnatic MSI. Ils s'y sont mis à cinq pour répondre à mes questions.



De gauche à droite et de haut en bas : Jérémy « Jellec » Hellec, Paul « Gaz » Bonvalot, Nelson « Glnk » Bouyer, Damien « Xqter » Valliant, Jérôme alias « Jay ».

« Les équipes françaises jouent en dilettante. »

JOYSTICK : **Que pensez-vous de cette première compétition de Heroes of Newerth ?**

L'équipe Mew : Pour nous, c'est même une première Lan tout court. Il n'y avait que sept équipes, mais on était bien installés, et le soutien apporté par S2 était top. Après… Le problème, c'est que la communauté est petite en France, et compte peu de joueurs vraiment motivés. Ça explique peut-être pourquoi les Fnatic MSI ont dominé aussi complètement le tournoi. Mais pour nous, en tant qu'équipe, le fait de rencontrer des joueurs de leur trempe, ça donne du peps et l'envie de progresser.

Qu'est-ce qu'il manque aux équipes françaises pour approcher leur niveau ?

Il manque de l'implication ! Les Fnatic MSI n'ont rien d'inhumain. La plupart du temps, les teams françaises jouent online, un peu en dilettante. Pourtant Heroes of Newerth est un jeu très exigeant ! Il faut vraiment s'entraîner souvent pour arriver à quelque chose.

À quoi ressemble la Communauté Heroes of Newerth en France ?

Sur les 1 000 inscrits, il y en a seulement 40 que l'on voit régulièrement sur les forums. La communauté n'est pas très développée par rapport à d'autres pays. En tout, il y a quelque chose comme 40 000 connectés chaque jour sur ce jeu.

Entre LoL, HoN et Dota 2, qui va s'imposer dans le petit monde des Moba ?

League of Legends est différent, son metagame n'est pas le même. Seul Dota 2 est un vrai miroir de HoN. Pour être honnêtes, on pense qu'avec ce jeu Valve va écraser les deux autres. L'audience du premier Dota est encore dix fois supérieure à celle de LoL et HoN, et ses joueurs n'attendent que Dota 2 pour switcher.




Qui a dit qu'une bombe de napalm était moins efficace qu'une bombe de peinture ? Ça tache bien plus pourtant !





Plus que jamais, ça explose dans tous les sens.

Magicka Vietnam ■ Bad Magic Company

J'AI FAIT L'VIETNAM, MOI MON PETIT !

On reconnaissait déjà à Magicka un côté totalement barré. Comment faire plus déjanté ? En offrant à nos apprentis magiciens… un DLC les propulsant en pleine guerre du Vietnam !

Good morning Vietnam, Rambo ou encore Apocalypse Now sont autant de films qui nous racontent à quel point ce Vietnam était « un putain de Vietnam ». Malgré ça, les plus tordus d'entre nous rêveraient de l'avoir vécu aux côtés de compagnons d'armes aux noms stylés, du genre Bradley O'Luckey ou Lieutenant Sundain. Arrowhead réalise nos fantasmes et nous propulse dans la jungle et ses rizières, que l'on nettoiera – au diable, la logique ! – à grands coups de roquettes et de boules de feu ! Le tout baigne dans une ambiance de folie et carrément décalée, où un gros son rock'n'roll accompagne le bruit des pétoires d'époque.

CET ENFER, C'EST CHEZ NOUS

Au menu : deux nouvelles cartes d'épreuves, du nouveau matos de départ pour nos mages, une nouvelle Magick surpuissante (Napalm !) et une tonne d'armes à feu qui n'attendent que nous pour faire pleuvoir la mort.

À première vue, on a de quoi occuper nos pattes velues un bon moment. Mais malgré l'apparente abondance de ce DLC, on en fera le tour en moins d'une heure. La première map, Survie au Vietnam, rejoint la tradition des épreuves de base, où l'on devra repousser des vagues incessantes d'ennemis tout en restant en vie. Tandis que la mission de sauvetage est un peu plus généreuse en références et en humour gras. Enfin, les armes semblent plus servir le fun du titre que son gameplay, on revient alors très vite à nos combos de sorts préférés pour une extermination propre et rapide de la vermine gobeline. Il y a bien quelques objectifs annexes dans la mission de sauvetage, mais après les 12 chapitres de Magicka, ça reste une bien maigre compensation. Allons bon, il n'y a toutefois aucune honte à sacrifier son kebab du midi (5 €) pour profiter d'une expérience très courte mais tout aussi barrée, surtout quand on peut faire participer trois amis sans qu'ils n'aient à payer ce DLC pour en profiter.

YSESEN

Du bienfait des patchs

Quand on revoit Magicka lors de sa sortie, on se croirait presque devant le marché aux puces. On y trouvait ce que l'on cherchait (du fun), mais à quel prix ! Bugs en tout genre, multijoueur flingué par des lags infâmes et un listing des parties chaotique, plantages… Les tares de ce « bon p'tit jeu » arrivaient même parfois à ruiner notre expérience en jeu. Aujourd'hui, grâce à la sainte magie des patchs correctifs, Magicka a fait peau neuve. On ne déplore plus que quelques bugs mineurs, et le multijoueur ne s'est jamais aussi bien porté. Et tout ça en à peine quelques mois. Chapeau pour les gars d'Arrowhead qui ont su réagir rapidement et qui offrent à Magicka le titre de « bon p'tit jeu qui poutre ta maman ».

Parce que la vie est bien faite, le leader du clan pourra planifier les prochaines attaques au boulot (sur un navigateur web) ou même dans le métro (avec un téléphone compatible).

World of Tanks ■ Un F2P qui roule

DÉPART CANON EN OCCIDENT

Wargaming.net exulte, son « Counter-Strike avec des tanks » vient de réussir son récent lancement en Europe. Et parce que nos chers Biélorusses étaient super-heureux, ils nous ont invités pour une présentation des prochains updates. Avec des croissants, beaucoup de croissants.

Une présentation de World of Tanks, c'est un moment magique. Vous avez toujours des mecs qui s'y connaissent à mort et martèlent les développeurs de questions du type : « Et il sort quand le tank JackieT1TheShow ? » ou « Et les dégâts du PopoV31A283, ils ne sont pas un peu abusés, là ? ». Et sinon, je peux prendre un croissant, moi ? Hmm, il est bon, ce croissant ! Gros silence dans la salle, tous les mecs se regardent avec des petits obus dans les yeux (va repartir après cette intro...). BREF ! On peut aimer ou détester le thème, mais il faut avouer que le MOBA de Wargaming.net marche fort. Selon ses développeurs, World of Tanks générerait même plus d'argent que World of Warcraft en Russie ! Dans le monde, le jeu compterait deux millions d'amateurs, qui s'exerceraient en moyenne trois heures par jour !

« La Clan wars est un vrai jeu dans le jeu, qui remporte un énorme succès en Russie. »

UN JEU TANK-ABLE

On vous avait présenté la partie en temps réel classique il y a quelques numéros (une arène, 30 joueurs divisés en deux équipes, qui se mettent des cartouches sur des sessions de 10 minutes max), parlons maintenant d'une autre des facettes de World of Tanks : sa « meta-map ». L'idée, très séduisante sur le papier, c'est une gigantesque Clan wars sur une carte de l'Europe, façon Risk (avec des jetons à déplacer) et où chaque région octroie à ses possesseurs des revenus et bonus. Un vrai jeu dans le jeu donc, qui remporte un énorme succès en Russie (certaines équipes sont même sponsorisées). Chaque jour, des dizaines de clans participent à des tournois pour pouvoir débarquer sur un premier territoire, quand les clans déjà en place luttent pour garder leurs positions. La moitié de l'Europe étant trustée par une quinzaine de clans à peine, Wargaming.net réfléchit à la mise en place de ligues mineures pour que les plus petits/moins talentueux clans puissent participer. Sachez néanmoins que la création d'un clan est payante, et que vous devrez réunir 15 membres pour participer à cette guerre virtuelle. Pas fous chez Wargaming.net.

Site : http://www.worldoftanks.com

SUNDIN

Le plein d'updates

Tous jouasses qu'ils sont, Wargaming.net prévoient une tonne de nouveautés pour les prochaines semaines. En plus de la sortie des chars français, qui devraient débarquer avant la rentrée, les Biélorusses travaillent sur de nouveaux modes de jeu (comme les Garage Battles, où chaque joueur disposera de plusieurs tanks par partie), sur la possibilité de customiser ses machines ou encore d'engager des mercenaires ou des espions (pour la partie Clan wars).

FREE 2 PLAY

Attention, Attention. Une violente épidémie de « Y-a-personne-sur-nos-serveurs-parce-que-c'-est-payant » sévit actuellement sur la planète online. Nous recommandons à tous les joueurs riches de quitter le pays. Et nous souhaitons un bon séjour à tous les joueurs pauvres et sans CB. **PAR SUNDIN**



La nostalgie a un nom, elle s'appelle Spiral Knights.

Spiral Knights

Spiral Knights est typique de ces petits jeux qui ne paient pas de mine (ça se joue sur navigateur, les graphismes sont enfantins au possible) mais qui se révèlent être des malédictions pour votre patron. En d'autres termes, comme dirait mon grand-père : « Sk'il peut être scrément addictif ce jeu fiston ! » Mettez votre cerveau sur pause, ici, il s'agit d'incarner un petit chevalier et de ratisser un complexe souterrain géant rempli de mobs et de trésors. Du pur PMT (porte-monstre-trésor), mâtiné de quelques petites énigmes à la Zelda (lancez un vase sur un interrupteur pour dégager une sortie), et qui ma foi, est assez sympathique.
Site : www.spiralknights.com

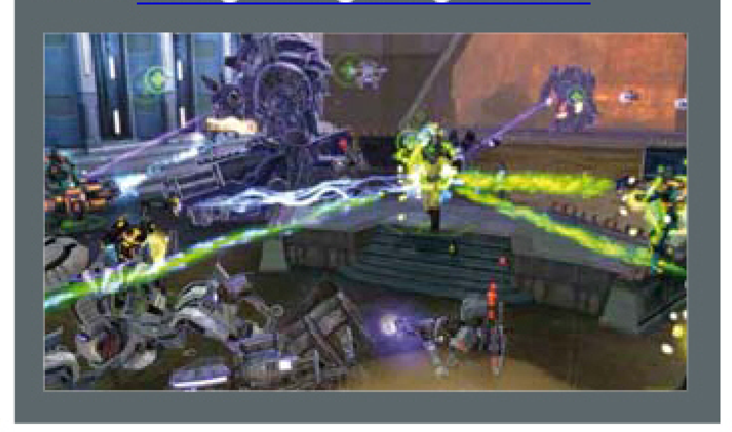
Rise of Immortals

Depuis quelques mois, tous les développeurs veulent croquer dans le gâteau DotA-like. Quel studio n'aimerait pas que, chaque mois, l'équipe de Joystick raconte à ses millions de lecteurs le dernier move de noob de Kracoukas (Mister 2 de tension) ou l'incroyable retournement de situation initié par votre serviteur ? Une vraie pub de malade. Parce qu'on est polygame (à prononcer polygayme – que je suis drôle chérie !), on a pris un peu de notre temps lolien pour essayer le titre des studios Petroglyph. Eh ben, on peut vous dire que… c'est pas terrible ! Y a bien quelques idées fraîches, comme celle de devoir farmer chaque champion pour qu'il soit plus fort au début de chaque combat, ou ce Hub où on peut insulter, enfin, discuter de tout et n'importe quoi avant et après chaque partie, mais rien qui puisse concurrencer les League of Legends, DotA ou même Heroes of Newerth. D'autant plus que visuellement, on est bien en deçà des titres susnommés. On en reparle après la bêta, peut-être.
Site : www.riseofimmortals.com



Global Agenda

Quand j'étais au collège, j'ai failli devenir milliardaire en vendant des petits personnages en pâte à modeler à tous mes camarades de classe. Mais très vite, je me suis aperçu que la vie était cruelle et que personne n'acceptait de me payer, alors même que tout le monde me disait : « Ils sont geyniaux tes bonshommes ! » Une anecdote incroyable dont auraient sans doute pu s'inspirer les développeurs de Global Agenda qui, après une sortie au régime abonnement à 11 euros/mois, passe lui aussi au modèle de la micro-transaction, via une boutique où seront vendus packs premium et autres services avantageux. Une excellente occasion de tester ou retester ce MMOTPS qui tourne sur Unreal Engine 3 et qui selon Lucky, vaut quand même le détour (le jeu, pas Lucky).
Site : www.globalagendagame.com

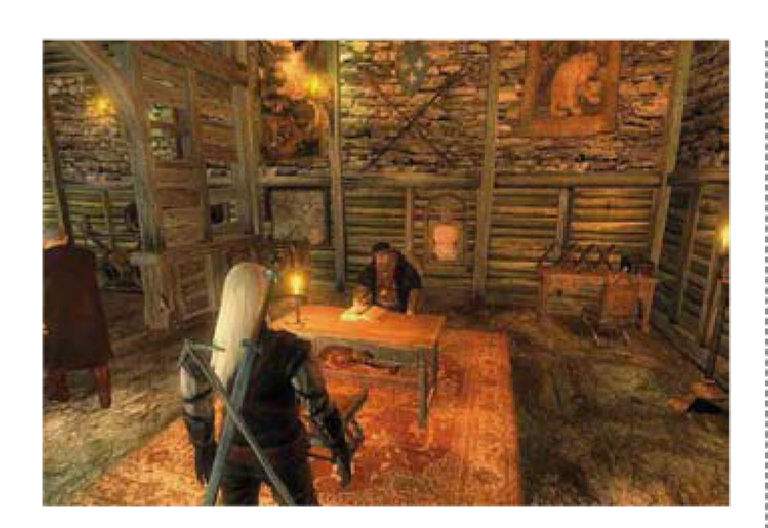


Exalight

Avec le prix astronomique du carburant, le Jacky qui se cache en chacun de nous doute. « Est-ce que ça vaut le coup de peindre ces flammes bleues sur le capot de ma 406 si je n'ai même pas de quoi faire un plein ? » « Et comment vais-je réussir à draguer cette nana si je sors pas ma R5 Tornado du garage ? » Allez, vous bilez pas, Exalight est passé depuis quelques jours en mode Free 2 Play. Il n'est pas dit que vous y trouviez une femme, mais au moins, vous ne polluerez pas la planète ! Bon pour ceux qui ne sont pas branchés caisses, Exalight est un petit jeu de courses au design trop mignon. Un vrai jeu pour noobs. Oups, qu'est-ce qui me prend ?
Site : www.exalight.fr

MODS

Ah, les mods ! Ces « petits » jeux réalisés par des amateurs qui permettent de ressortir d'anciens titres souvent cultes, mais poussiéreux, de nos placards. Comme à l'accoutumée, on vous propose quatre mods, mais sans la bombe de Pliz qui va avec ! **PAR CYD**



And a Curse, and Love, and Betrayal

Avant la sortie du second volet de The Witcher, que diriez-vous d'un petit bon mod pour son aîné ? Je le savais ! Alors, voilà And a Curse, and Love, and Betrayal qui a vu le jour à la mi-avril dans une version entièrement traduite dans la langue de Shakespeare. Alors d'accord, ça n'est pas encore du français, mais au moins, ça n'est plus du polonais, car oui les créateurs de ce mod sont Polonais. Une langue bizarre d'ailleurs… On a juste l'impression qu'ils jettent des lettres par terre, qu'ils secouent le tout bien fort et que ça leur donne des phrases. Pour preuve, voici l'imprononçable titre d'origine du mod : « I klątwa, i miłość, i zdrada ». Que cela ne vous empêche pas de vous plonger dans cette excellente aventure proposant pas moins d'une dizaine d'heures de gameplay avec des centaines de conversations et de textes en tout genre. Un add-on plus vraiment neuf, mais qui n'a encore rien perdu de son charme.

Site : http://duks.republika.pl/love.html
Tourne sur : The Witcher

DÉVELOPPEMENT 100%





CNC Fallout

Command & Conquer 3 : Tiberium Wars n'est pas mort, loin de là ! De nombreux fans continuent de le faire vivre, via des mods en tout genre. Cette fois, tout part d'une simple question : « Qu'est-ce qui serait arrivé si Gorbatchev avait été assassiné en 1988 ? » En guise de réponse, les créateurs du mod CNC Fallout ont fabriqué leur petite guerre à eux, en proposant aux joueurs trois factions distinctes : l'Union Soviétique, l'Australie et NATO (l'alliance des États-Unis et de l'Europe de l'Ouest). Pas moins de 66 nouvelles unités ont été développées, ainsi que des technologies dévastatrices comme le Cyborg Infantry, le Metal-Storm Negotiator et la Plasma Technology. On retrouve des super armes comme des Cluster Missiles, le Pulse Cannon et la bombe atomique. Le théâtre de cette guerre fictive se déroule dans des lieux réalistes comme New York, Washington D.C., Londres, Moscou ou encore Sydney. Histoire de peaufiner le tout, une nouvelle bande-son a été implémentée. De quoi rendre ce mod réellement complet pour une sortie prévue au mois de juin !

Site : http://cncfallout.falloutstudios.com
Tourne sur : CnC 3 : Tiberium Wars

DÉVELOPPEMENT 95%





Warcraft vs StarCraft

Avouez-le ! Vous vous êtes toujours demandé qui du Zergling ou du Grunt s'en sortirait vivant si ces deux unités venaient à s'affronter ? Sachez que vous aurez la réponse à cette question au mois de juin, puisque des fans se sont amusés à créer un mod opposant les deux jeux de stratégies cultes de Blizzard. C'est Warcraft III qui sert de support à ce conflit improbable qui propose avant tout des missions solos. Un mode multijoueurs devrait éventuellement être ajouté plus tard.

Site : www.zanmgt.com
Tourne sur : Warcraft III

DÉVELOPPEMENT 90%

Tedium

Un mod sans scénario, sans PNJ, sans action, sans règle… Voici le concept sur lequel se sont appuyés les artistes à l'origine de Tedium, en s'interrogeant sur ce qui fait l'essence d'un jeu. Par simple curiosité ou si vous avez dix minutes à tuer, entrez dans ce monde totalement vide ! Surprenant ou assommant !

Site : http://grapefruitgames.com
Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 100%



Homefront ■ Quelqu'un a apporté le réchaud ?

AU BON CAMPEUR

C'est officiel, si vous avez acheté Homefront pour son multi, vous vous êtes fait avoir en beauté !

Poom ! Pan ! Aaaaargh ! Le buisson nous tire dessus ! Tuez-le avant que… Piiim ! Aaaah, je suis touché. Homefront, jeu cruel où les buissons tuent, je te hais !

Depuis quelque temps, l'éditeur THQ peine à aligner les gros jeux qui cartonnent. Certes Darksiders ou Dawn of War II sont de bons titres, mais leurs chiffres de vente n'ont rien de bouleversant. Et qu'on se le dise, THQ, comme n'importe quel éditeur du reste, n'a que faire des succès d'estime. Ce dont rêvent les marketteux de la firme, c'est de faire pleurer de bonheur leur banquier suisse. Dans ce contexte, comment THQ pourrait-il se contenter d'un petit Dawn of War, quand pour comparaison, Activision se gave de dollars à chaque Call of Duty, et que même Electronic Arts parvient à ramasser des millions avec Bad Company ? Impossible. Voilà comment est né Homefront, un CoD-like ouvertement commercial, imaginé « par le scénariste d'Apocalypse Now ». Hélas pour l'éditeur, le jeu est buggé, peu inventif, et trop ouvertement mercantile. Sans consentement, la presse mondiale l'assassine. THQ prend ces notes comme une gifle. Il vacille un instant, annule 1/3 des commandes de jeux faites à son fabriquant. Et puis… Il est revenu en force. La presse n'aime pas Homefront ? OSEF ! L'éditeur joue le tout pour le tout et entame une campagne de pub ultra-agressive. Durant quelque temps, Homefront était partout. À la télé, au cinéma, dans le métro ou sur le net. Résultat, une semaine après la sortie du jeu, THQ heureux, se ventait d'avoir écoulé plus d'un million de titres et annonçait déjà un Homefront 2. Aurait-on loupé un épisode ? Est-ce qu'en dépit d'un solo plus triste qu'un clown sous Prozac, son multi justifierait un tel engouement ? Nous devions en avoir le cœur net.

Rigolus !

Sur le papier, Homefront a de quoi séduire le fragger. Son gameplay mélange peu ou prou tout ce qui marche en ce moment sur les gros titres multis du marché : différentes classes de persos, des « atouts », un vaste choix de guns (qui visent tous pareil), le tout saupoudré d'une larme de véhicules aériens et terrestres, et agrémenté de divers petits drones de combat.

Le Jokari maudit

Le multi d'Homefront, ce n'est pas ma tasse de thé, mais je dois lui reconnaître au moins deux qualités : il tourne bien, et quelle que soit l'heure à laquelle je me suis connecté, j'y ai toujours trouvé un monde fou. Du coup, si la vie vous a rendu propriétaire d'un Homefront et que vous cherchiez à fragger le soir après la fac, durant vos heures de taf, en rentrant de boîte ou en sirotant votre café matinal, vous n'aurez aucun souci à trouver des copains. En revanche, au moment où j'écris ce texte, le système matchmaking développé par Kaos est assez foireux. Il trouve certes très vite des parties, mais il a aussi tendance à découvrir des parties vides. Promis, un Capture Point en solo, c'est à peu près aussi fun que de jouer au Jokari sans élastique.



À la longue, le tank est bien moins efficace que ne peuvent l'être les drones.


Tacatacatacatac ! Je t'aurai crevure d'envahisseur, je t'aurai !



Voilà tout le multi d'Homefront résumé en une seule image. Oui, 60 % de l'écran est noir.


Scène rare ! Mon adversaire est debout... DEBOUT !



Sur cette image, je cours aussi vite que je m'ennuie.


Dernier raffinement du campeur : faire camper son drone.

Enfin, comme le mentionne le paragraphe 6 alinéa 12 du guide du parfait petit CoD-like, Kaos s'est fendu d'un joli système de levelling. Donc pour avoir accès à tout ce joli matos, il vous incombe d'enchaîner les parties pour gagner de l'XP et monter en grade dans la joyeuse armée des fous de la gâchette. Pour parfaire ce tableau on ne peut plus quelconque, Kaos n'a pris aucun risque en nous proposant différents modes de jeu, eux aussi très conventionnels, à savoir du Team Deathmatch, du Capture Point ou du Commander, jouable à 32 en version Corée contre les USA. En deux mots : si ce petit aperçu n'annonce rien de révolutionnaire, il a en revanche tous les ingrédients d'un jeu sympathique. D'ailleurs, les premières parties d'Homefront s'avèrent rigolotes. Ça va vite, on tue, on court au hasard, on meurt, on respawne aussitôt... C'est le foutoir, mais ça distrait.

Un level design totalement WTF

Homefront est flatteur. Pour ma première partie, alors que je sirotais nonchalamment mon café, un gars passe. Je tire au jugé. Il meurt. Un autre le suit. Rebelote. Un instant, je croyais vraiment être bon, mais non. En fait, en bon jeu console, Homefront propose des hitbox de malades mentaux. Vous pouvez tirer un mètre à côté, ça passe. À croire que les gars se baladent sur le champ de bataille avec un gilet aimanté pour attirer les balles. Mais le pire, c'est que TOUS les joueurs campousent (du verbe campouser). J'imagine d'ici l'absurde suite de décisions qui a conduit Kaos à rater les sept cartes de son jeu. « Alors tu vois, faut que le mec qui parvient à sortir d'un hélico se sente vraiment fort. Donc, on va faire en sorte que les fantassins n'aient aucun abri où se cacher, comme ça, au premier hélico qui passe, ils crèvent !
Et puis, je pense qu'on devrait concevoir des petites cartes totalement ouvertes, comme ça les snipers peuvent se viser d'un bout à l'autre de la map ! Génial, non ?
Le problème c'est que si on n'est pas sniper et qu'on n'a pas d'hélico, on est de la chair à pâté. Je crois donc qu'on devrait abuser des drones ! Comme ça, même la piétaille peut camper dans son coin ! Alors voilà, pour éviter de s'exposer, le gars s'allonge dans un buisson et commande son drone. Redoutable, non ? » Ben, non. Dans ce jeu, TOUT le monde campe. Et les rares qui ne campent pas, rampent tout autour de la carte (sans jamais s'y enfoncer sinon les snipers frappent) pour abattre les snipers. Au final, le level design d'Homefront est si mal foutu qu'en tirant au hasard dans les buissons « spot à snipers » qui entourent les sept cartes du jeu, vous pouvez faire du « frag surprise ». Le gars est surpris de mourir, vous êtes surpris de le tuer, c'est absurde, c'est Homefront. Pas une once de coop. Pas une once de tactique de terrain. Rien que du camping et du farming décérébré rigolo un temps, mais vite monotone. Du coup, la question demeure : comment ce jeu s'est-il vendu à un million d'exemplaires ?

LUCKY

Crysis 2 ■ La guerre invisible

TENUE CORRECTE EXIGÉE

Le multi de Crysis 2 a de quoi traumatiser le débutant. Les joueurs chevronnés virevoltant vous tuent d'on ne sait où, tandis que vous vous traînez telle la limace grabataire. Et bien, vous savez quoi ? Ça ne risque pas de s'arranger si vous continuez à enfiler votre Nanosuit à l'envers. Allez, on reprend les bases. **PAR SAVONFOU**



Semblable au mode HQ de Call of Duty, le mode Crash Site est le plus intéressant.

J'aurais voulu m'asseoir au coin du feu et vous parler de jeu d'équipes, de stratégie de groupes minutieusement préparée et parfaitement exécutée, hélas ! Trois fois, hélas ! La metagame a parlé, et sa sentence est sans appel : le teamplay n'a pas sa place dans Crysis 2. Sous les effets conjugués du map design et du comportement des joueurs, les parties sont avant tout des histoires de prouesses individuelles et de maîtrise des possibilités offertes par la Nanosuit 2.0. C'est donc par là que nous allons attaquer : du bon usage des différents modes de votre armure.

ZAPPEUR FOU

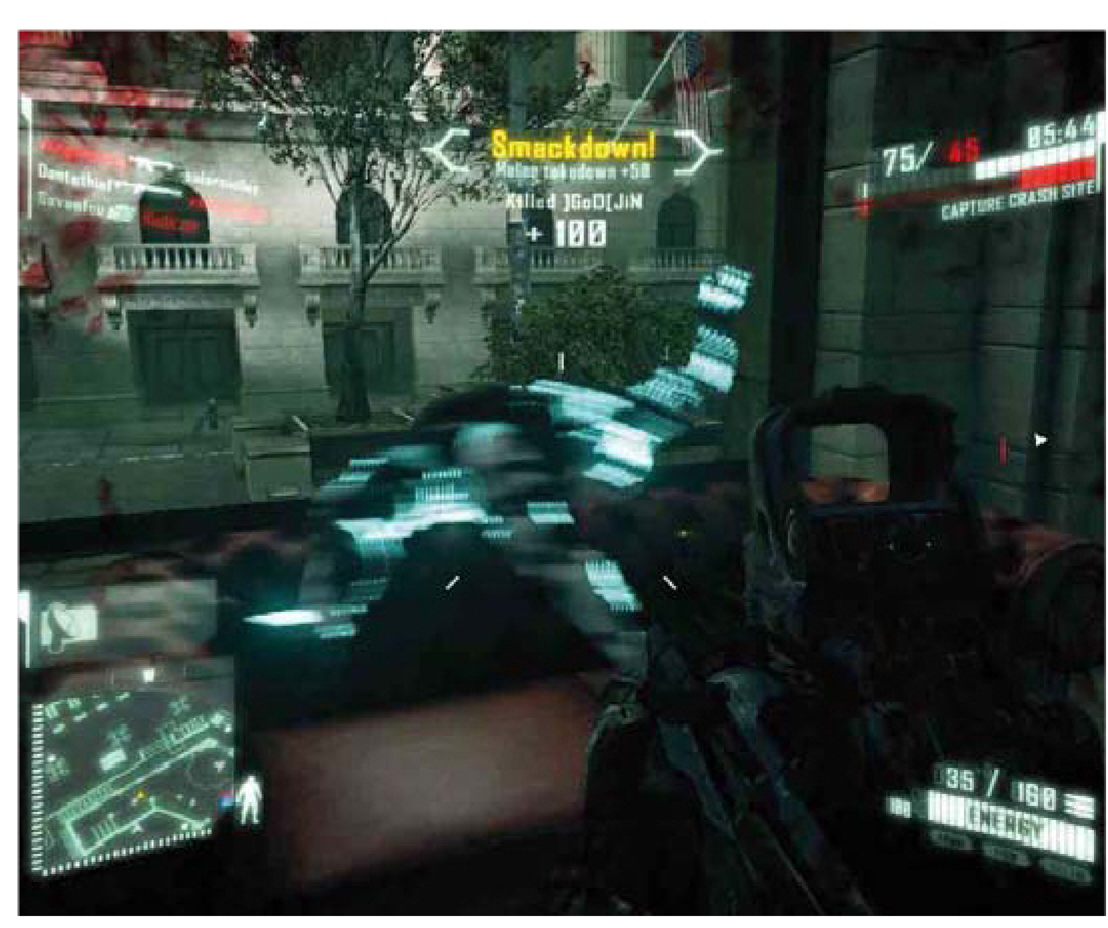
Première chose, assurez-vous que les touches correspondant aux modes Stealth et Armor soient les plus accessibles possible, les touches A et E, par exemple. Pour espérer ne faire ne serait-ce qu'un seul frag, vous utiliserez ces touches deux fois plus souvent que le bouton gauche de la souris. Ensuite, et quelle que soit la situation, faites des contrôles ultra-réguliers de votre jauge d'énergie en bas à droite, c'est clairement elle qui trace la frontière entre la vie et la mort. Au début, vous vous trouverez très souvent à court d'énergie, ce qui vous rend vulnérable, mais une bonne articulation entre les modes de l'armure permet d'éviter cela. De manière générale, n'attendez pas que le mode Armor ou Stealth se désactive tout seul faute de jus. Il y a en effet dans ces cas-là, un petit temps de latence avant que le niveau d'énergie ne remonte, désactivez toujours manuellement une seconde avant d'arriver à zéro, c'est un coup à prendre.

LE PETIT FURTIF

Attardons-nous sur le mode Stealth. Comme tous les joueurs, vous en avez usé et abusé au début. Vous vous voyez déjà enchaîner les frags furtifs dans un long rire malsain comme dans Team Fortress 2. Au bout d'une dizaine de minutes, vous vous êtes rendus compte que 1) dans TF2 vous n'y arriviez déjà pas, et que 2) dans Crysis 2, c'est pire. Le mode Stealth est la pierre angulaire du jeu, pour s'en servir correctement il faut retenir quelques points essentiels. Pour commencer, retenez que toute forme d'attaque (même un




Les plus courageux tenteront l'assassinat silencieux par-derrière. Chuuuut !

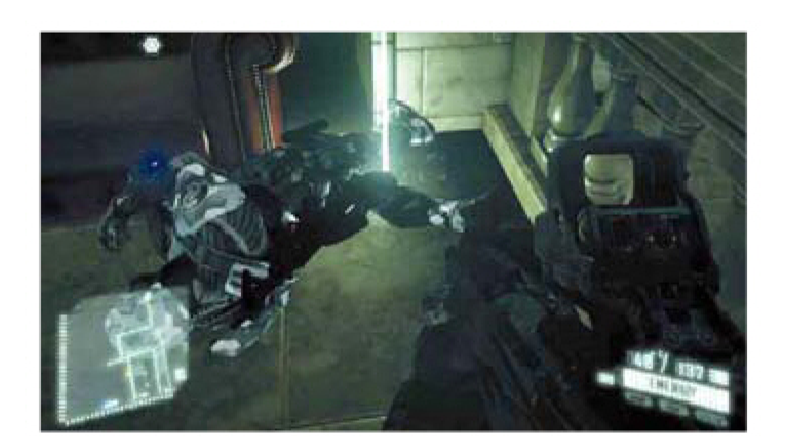


Pour augmenter le fov, tappez dans la console cl_fov = 75 (ou 90 en 1680 X 1050 ou plus).

lancer de grenade) désactive ce mode, vide la batterie d'un coup et vous aveugle pendant une seconde. Ensuite, le fait de se déplacer et, plus encore, celui de solliciter le mode Force en sprintant ou en faisant des super sauts démultiplie sa consommation d'énergie. Ainsi, on ne peut courir que 11 secondes ou faire deux grands sauts en mode Stealth, avant d'être à la merci du premier chanceux venu. Et pourtant il vous faudra rester camouflé quasiment en permanence pour une simple et bonne raison, c'est que vous seriez bien le seul à ne pas le faire. Activez ce mode dès que vous quittez un couvert, et désactivez-le en relative sûreté. Plus important, pensez à le désactiver une fraction de seconde avant de faire feu, juste après que vous ayez épaulé votre arme. Ensuite, tout dépend de l'utilisation que vous faites de votre furtivité. Certains ne font que se couvrir dans leurs déplacements, d'autres s'en servent pour abattre un ennemi à bout touchant puis re-disparaître immédiatement. Si vous faites partie de cette dernière catégorie (copaaiiin !), pensez à bien choisir l'atout de votre mode Stealth. Covert Ops qui couvre vos bruits de pas est bien, mais Stealth Enhance qui réduit le temps de transition entre le mode Normal et le mode Stealth est le plus utile sur le terrain. Il vous faudra également une arme capable de tuer en un coup à courte portée : le Jackal pour commencer, puis le Marshal dès qu'il est disponible. Le Grendel est bien aussi pour ceux qui ont peur de rater leur première salve. Il est également possible de prendre un fusil d'assaut équipé d'un lance-grenade, mais attendez-vous à vous faire insulter. Quoi qu'il en soit, il est déconseillé de s'en servir de la façon la plus « logique » : camper dans les coins sombres. La durée de vie du camouflage même immobile (23 secondes environ) ne permet pas de le faire confortablement, et à quoi bon camper si tout le monde se déplace en étant camouflés. Prenez garde aussi quand vous changez de mode, certains serveurs sont configurés pour qu'un passage direct Stealth Armor vous mange de l'énergie. Dans ce cas, passez toujours par le mode normal, ça demande de l'entraînement, mais c'est plus économique.

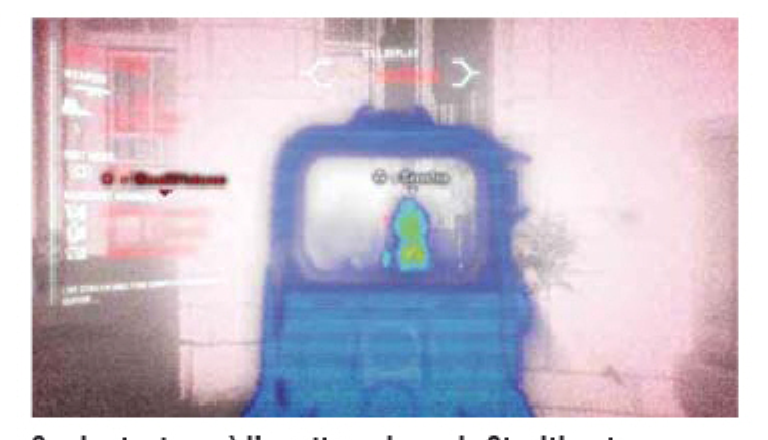
SOLIDE COMME UN ROCHER SUCHARD

Le Mode Armor est beaucoup moins intéressant qu'il ne l'était dans le premier Crysis : il nous ralentit considérablement pour une protection supplémentaire devenue assez moyenne. Il a cependant son intérêt dans certaines situations, si l'on ne veut pas se faire voler dans les nanoplumes. Il faut, par exemple, l'activer systématiquement quand on sort du mode Stealth et que l'on engage un combat à longue ou mi-distance (à courte distance, le manque de mobilité devient handicapant). Il peut aussi servir aux utilisateurs de mitrailleuses comme le MK60 Mod 0. Couplé à l'atout Aim Enhance (qui stabilise la visée), la combinaison ModAmor/Mitrailleuse lourde permet de facilement tenir une position contre plusieurs ennemis, mais finira par craquer dès que l'un d'entre eux aura la bonne idée d'envoyer une grenade. Tout cela fait que seul le mode de jeu Crash Site est vraiment propice à son utilisation. Après si vous aimez vous la jouer char d'assaut made in China, c'est vous qui voyez.



Hey mec, elle est où mon arme ?

En général, un patch est censé corriger les bugs, sauf ceux de Crytech qui en créent de nouveaux. Ainsi, le dernier correctif en date remet à zéro le déblocage des armes, perks et équipements à chaque fois que vous quittez le multi-joueurs. Pour pallier ce contretemps, quand vous disposez des points à investir, entrez dans une partie hébergée par un serveur officiel (ceux avec les deux petites flèches), débloquez vos armes et ressortez. Le bug ne touche en effet que les équipements débloqués sur les serveurs non officiels.


Gardez toujours à l'esprit que le mode Stealth est inefficace face à des lunettes thermo-optiques.

Édito

PAR BOBA FETT

Pour quelques MHz de moins…

Le début de la période estivale est marqué par l'affrontement sans pitié qui oppose, une fois encore, Nvidia et AMD sur le segment des cartes graphiques bi-GPU. Vous retrouverez à ce titre le test complet de la GeForce GTX 590, page suivante. Si des performances d'exception sont bien au rendez-vous, celles-ci se traduisent invariablement par une consommation électrique excessive et un fort dégagement de nuisances sonores : les résultats sont encore plus flagrants du côté d'AMD, dont la Radeon HD 6990 s'accompagne d'un bruit de ventilateur fort dérangeant à plein régime. Autant dire qu'aucun joueur digne de son rang ne saurait tolérer pareilles anomalies ! Inutile de s'appesantir sur le tarif démesuré que partagent ces deux modèles d'exception : à plus de 620 euros, il paraît fou de recommander leur achat. Dès lors, ces deux cartes s'apparentent à de pures vitrines technologiques, dont l'intégration paraît même impensable dans les configurations très haut de gamme. Une fois n'est pas coutume, il vaut mieux reporter son achat sur les cartes mono-GPU les plus performantes du moment : plus raisonnables, elles présentent un rapport qualité/prix nettement plus séduisant.

Intel lève le voile sur ses CPU pour le péquin moyen ■ Intel Developer Forum 2011 à Pékin

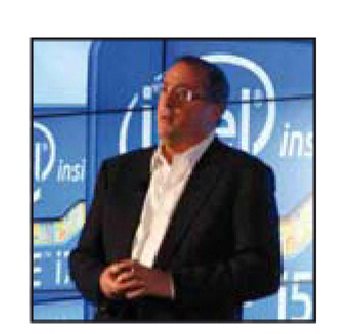
Le plein de nouveautés du côté de Santa Clara

Au cours d'un Developer Forum centré sur la nouvelle génération de processeurs Sandy Bridge, Intel nous éclaire sur ses projets pour les douze prochains mois. Le fondeur de Santa Clara est apparu plus serein qu'au début de l'année et le bug de ses cartes mères équipées du chipset P67 et H67 semble désormais parfaitement digéré. À tel point que le constructeur reprend ses (mauvaises) habitudes, en renommant intégralement les futures gammes de puces ! Fidèle à l'emblématique famille des Pentium, Intel s'apprête en effet à commercialiser sous cette enseigne quatre nouveaux modèles d'entrée de gamme : les Pentium G840, G850, G620 et G620T. Destinés aux configurations de pure bureautique, ces processeurs à double-cœurs profitent de l'intégration d'un chipset graphique propre à la famille des Sandy Bridge. Les G840 et G850 sont ainsi respectivement cadencés à 2,8 et 2,9 GHz, avec un circuit graphique à 850 MHz. Plus modestes, les G620 constituent des modèles basse consommation, cadencés à 2,6 GHz. Des solutions idéales pour les budgets les plus serrés, mais qui ne devraient nullement séduire le cœur des joueurs. Pour prétendre à de plus grandes performances, Intel mise sur plusieurs tableaux. Les possesseurs de cartes mères au socket LGA 1366 peuvent sécher leurs larmes : le constructeur n'a toujours pas prévu de reléguer cette plate-forme aux oubliettes, à en juger par le lancement imminent des hexa-cœurs Core i7 995X (3,6 GHz, gravure en 32 nm, 1 000 euros environ) et Core i7 980 (3,3 GHz, version sans coefficient multiplicateur débloqué du Core i7 980X). Vers la fin de l'année 2011, la gamme des Sandy Bridge-E devrait enfin voir le jour. Introduisant le socket LGA 2011, ces processeurs supporteront quatre canaux de mémoire vive DDR3 et se déclineront en des modèles à six cœurs, proposés à un tarif équivalent à celui des Core i7 2600K. Seule inconnue : le positionnement de cette gamme par rapport aux futurs Ivy Bridge, qui déclinent l'architecture Sandy Bridge à une gravure en 22 nanomètres et intègrent une solution graphique compatible DirectX 11. Ces futures puces seront d'ailleurs compatibles avec le socket LGA 1155 ! Dernière nouveauté prévue pour la fin de l'année : le lancement des chipsets de série 7, qui supporteront l'USB 3.0. **Site :** www.intel.com

> Intel brouille les cartes avec le lancement du socket LGA 2011 et de l'architecture Ivy Bridge.



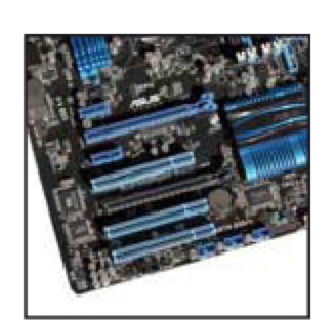
Paul Otellini fait le point sur la future gamme des processeurs Sandy Bridge, qui fait un grand écart entre les sockets LGA 1155 et 2011.



ACTUALITÉS 90
Intel dévoile les futures déclinaisons de l'architecture Sandy Bridge à Pékin, et AMD lance les APU Llano sur le marché.



TESTS 92
La GeForce GTX 590, le match des cartes à moins de 150 euros avec la Radeon HD 6790 et la GTX 550 Ti et un tapis de souris classieux.



PRATIQUE 94
Tout pour brancher correctement la connectique de votre boîtier, sans paniquer.



Lancement des processeurs Llano ■ AMD, le seigneur des Llanos

AMD plébiscite le milieu de gamme

Ce n'est pas un grand secret : si les processeurs Intel caracolent en tête du palmarès des puces les plus performantes du marché, AMD a toujours privilégié le rapport qualité/prix. La nouvelle gamme des processeurs A-Series, connue jusqu'alors sous le nom de code « Llano », voit enfin le jour et semble s'inscrire dans la même philosophie. Il s'agit d'APU Fusion, basé sur le cœur des actuels Phenom II et intégrant un circuit graphique. Ces CPU sont gravés en 32nm et visent à concurrencer les Sandy Bridge de milieu de gamme, notamment les Core i3 2100 et Core i5 2500. On annonce ainsi un A8-3560P, intégrant quatre cœurs avec un circuit graphique proche d'une Radeon HD 6550.
À cette occasion, AMD lève le voile sur le nouveau socket FM1 censé les accueillir : il est percé en son centre. Plutôt original ! Du côté des processeurs Bulldozer, prenant la relève des actuels Phenom II, le mystère s'épaissit. Après Asus, c'est désormais au tour de MSI d'annoncer fièrement que ses cartes mères au socket AM3 seront compatibles avec ces puces, prévues à l'origine pour ne fonctionner que sur le nouveau socket AM3+. On en saura plus, dès le mois prochain.
Site : www.amd.com

SHOPPING

Le Commodore 64 est de retour

Non, ce n'est pas une vaste blague : Commodore USA vient d'annoncer la commercialisation d'un remake du C64, pour 450 euros environ. Épousant rigoureusement l'aspect du modèle d'origine, sorti il y a plus de vingt ans, cette machine s'apparente à un mini-PC (Atom D525, Ion 2...) doté d'une connectique complète, dont un port HDMI. Elle tourne sous Ubuntu 10.04 et se décline en une série de modèles, équipés ou non d'un lecteur de disques Blu-ray. **Site :** www.commodoreusa.net

BRÈVES

On opine du chef

Le constructeur taïwanais Chieftec commercialise une nouvelle gamme de blocs d'alimentation modulaires, les Nitro 88+. Elle affiche ainsi un rendement de 88 %, ce qui lui vaut une certification 80 Plus Silver. La série se décline en des modèles de 650 à 1 000 watts, avec un ventilateur silencieux de 14 cm. Comptez de 109 à 199 euros.

Les Vertex 3 d'OCZ

Alors que les 510 Series d'Intel gagnent des parts de marché, le domaine des SSD est en pleine effervescence : OCZ remet au goût du jour son emblématique Vertex. De 120 à 480 Go, ces modèles offrent d'excellentes performances (550 Mo/s en lecture et 500 Mo/s en écriture) mais présentent un tarif démesuré : de 250 à 1 600 euros.

Une GeForce GTX 580 de luxe

Figurant parmi les cartes mono-GPU les plus puissantes du marché, la GeForce GTX 580 se décline dans un modèle grand luxe du côté de Zotac. L'AMP2 Edition comprend en effet 3 Go de GDDR5 (contre 1,5 Go par défaut) et surcadence la fréquence du GPU à 815 MHz. Proposée aux alentours de 450 euros, cette carte occupe toutefois 2,5 slots.

Nvidia retente l'expérience des cartes bi-GPU après la GTX 295. La consommation électrique de la génération précédente était dissuasive.

Constructeur Nvidia
Fréquence 607 MHz
Fréquence mémoire 854 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 2x1,5 Go GDDR5
Interface mémoire 384 bits
Longueur 29 cm
Connectiques 3xDVI, 1xMini-HDMI
TDP 375 watts
Site www.nvidia.com
Prix 639 €

EN RÉSUMÉ

Affichant des performances très proches de la Radeon HD 6990, la carte bi-GPU de Nvidia augmente de 40 % la puissance de la GTX 580. Le tarif est démesuré et ravale la carte au pur rang de démonstration technique.

PLUS
- Les performances d'exception
- Le système de refroidissement
- Les nuisances sonores raisonnables

MOINS
- Le tarif prohibitif
- La consommation électrique
- Faible intérêt dans le marché actuel


VERDICT 15/20

Nvidia GeForce GTX 590 La vitrine technologique de la firme au caméléon

Deux GPU valent-ils mieux qu'un seul ?

Le mois dernier, nous sommes revenus en long et en large sur la Radeon HD 6990, la solution bi-GPU signée AMD. Tarif prohibitif, longueur démesurée, fortes nuisances sonores et consommation électrique en hausse : les performances d'exception sont au prix de tous ces défauts. Quelques semaines plus tard, c'est au tour de Nvidia de proposer une carte équivalente, équipée des deux GPU Fermi GF110 réservés à sa GeForce GTX 580. Légèrement castrées par rapport à la GTX 580, les deux puces disposent ici d'une fréquence réduite : elles sont cadencées à 607 MHz contre 772 MHz dans la carte mono-GPU. La solution de Nvidia paraît alors plus raisonnable par rapport à la copie d'AMD : si la consommation électrique est très élevée (près de 500 watts à plein régime), sa longueur et les nuisances sonores qu'elle dégage semblent moins rédhibitoires, système de refroidissement par chambre de vapeur oblige.

> « Les performances sont flatteuses, mais le tarif est rédhibitoire. »

Du côté des performances, Nvidia et AMD sont dans un mouchoir de poche et se hissent quasiment à la même marche du podium. La GTX 590 tire son épingle du jeu en très haute résolution, dans les titres qui exploitent à fond l'anti-aliasing. À l'inverse, la Radeon HD 6990 embarque 2x2 Go de mémoire contre 2x1,5 Go pour la solution de Nvidia : les jeux qui plébiscitent cet aspect seront donc légèrement avantagés du côté d'AMD. Dans tous les cas, retenez que le tarif prohibitif et la consommation excessive de ces deux cartes ne plaident pas en la faveur des joueurs. Certes, les performances sont très élevées mais les cartes mono-GPU (GTX 570 et 580 ou Radeon HD 6950 et 6970) suffisent dans la plupart des cas, et affichent un rapport qualité/prix nettement plus flatteur.

Constructeurs Nvidia et AMD
Fréquence 840 MHz (6790) et 900 MHz (550)
Fréquence mémoire 1050 MHz (6790) et 1026 MHz (550)
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 1024 Mo de GDDR5
Interface mémoire 256 bits (6790) et 192 bits (550)
Connectiques 2xDVI, 1xHDMI, 2xMini-DisplayPort (6790), 1xDVI, 1xVGA, 1xHDMI (550)
Sites www.amd.com et www.nvidia.com
Prix 129 € (6790) et 145 € (550)

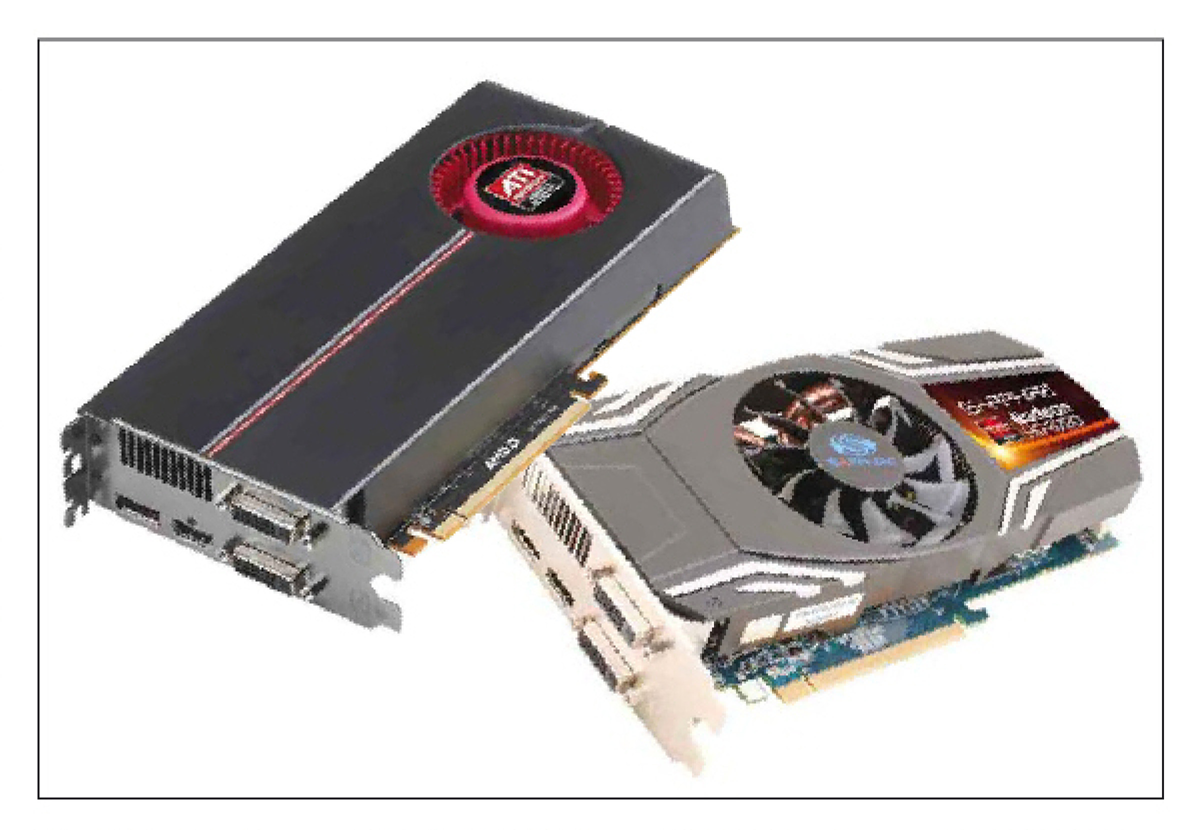
EN RÉSUMÉ

Sur le marché de l'entrée de gamme, AMD maintient sa ligne de conduite : la 6790 offre de bonnes performances là où la GTX 550 affiche un trop grand écart par rapport à la GTX 560 Ti.

PLUS
- Excellents rapports qualité/prix
- Performances honorables
- Cartes idéales pour les petits budgets

MOINS
- Grand écart par rapport à la GTX 560Ti
- Connectique limitée de la GTX550
- Consommation électrique de la GTX550

VERDICT
14/20 (6790) **12/20** (550)



Nvidia GeForce GTX 550 Ti vs AMD Radeon HD 6790 ■
Fraggueur et sans reproche

Bataille rangée dans l'entrée de gamme

Basée sur le GPU des Radeon HD 6870 et 6850, la 6790 s'adresse clairement au marché d'entrée de gamme : elle est proposée à 129 euros et présente une consommation particulièrement réduite, 230 watts en pleine charge. Pour quinze euros de plus, la GeForce GTX 550 Ti constitue l'une des rares incursions de Nvidia dans ce marché. On sent la firme au caméléon moins à l'aise ; les performances sont 10 à 12 % inférieures à la solution d'AMD, tout en affichant une consommation électrique légèrement supérieure (275 watts en pleine charge). Carton plein pour AMD, même si la GTX 560 Ti reste un meilleur achat !

Constructeur Roccat
Type Tapis de souris gamer
Dimensions 331x272x3 mm
Repose-poignet amovible, en gel
Surfaces aluminium anodisé granuleux et aluminium lisse
Supports pieds en caoutchouc antidérapants
Site www.roccat.org
Prix 39,99 €

EN RÉSUMÉ

Original et bien conçu, l'Alumic présente une double-surface parfaitement adaptée à tout type de jeux.

PLUS
- Qualité de fabrication
- Double-surface
- Repose-poignet et pieds

MOINS
- Tarif pour un tapis de souris
- Disponibilité en boutique
- Poids et dimensions


VERDICT 16/20



Roccat Alumic ■ Déroulez le tapis

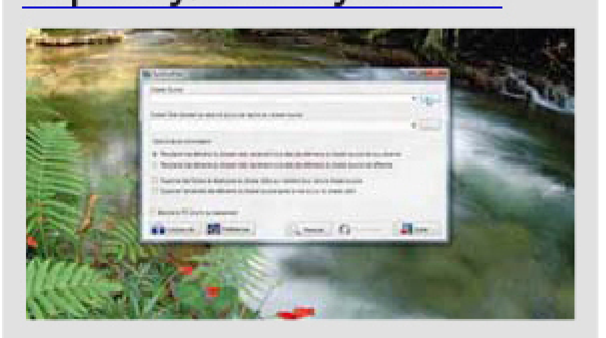
Une surface de choix pour les gamers

Investir dans un tapis de souris vous paraît relever de la pure hérésie ? Détrompez-vous : avec son Alumic, Roccat pourrait bien séduire les joueurs chevronnés, qui consacrent plusieurs heures par jour à leur passion et millimètrent le moindre déplacement de la souris. Côté pile, le tapis présente une surface lisse qui autorise des mouvements rapides et amples. Côté face, l'aluminium brut et granuleux assure un suivi très précis de vos gestes. Certes, le tapis est plutôt onéreux mais le confort est excellent.

UTILITAIRES

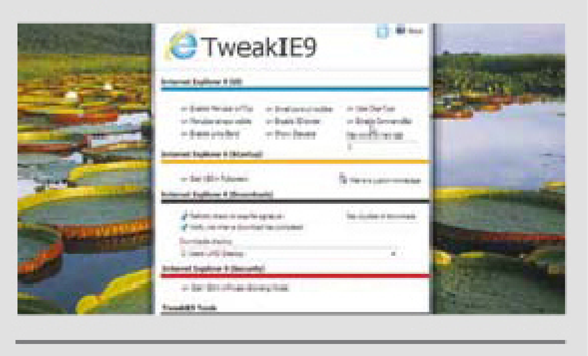
SynchroFiles 1.1

Même si le Centre de maintenance de Windows 7 vous permet de planifier des sauvegardes régulières de vos dossiers essentiels, il n'est pas toujours facile de synchroniser une série bien précise de fichiers. Grâce à SynchroFiles, vous sélectionnez vos données et vous les recopiez automatiquement vers un support amovible sans la moindre intervention. **Site :** http://tinyurl.com/synchrofiles



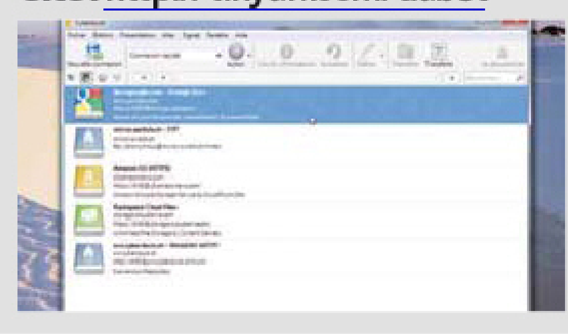
TweakIE9 1.0

Autant l'avouer : Internet Explorer n'a jamais eu notre préférence tant il affichait un train de retard par rapport aux technologies en vigueur. Mais la version 9 rattrape considérablement cet écueil et le hisse parmi les navigateurs les plus performants et réactifs du moment. La roue tourne ! Cet utilitaire complet vous permet d'en personnaliser le fonctionnement de A à Z. **Site :** http://tinyurl.com/tweakie9



Cyberduck 4.0.2

Célèbre client FTP sous Mac OS X, Cyberduck signe enfin son entrée dans le monde Windows. Il vient ainsi lourdement concurrencer FileZilla par son interface intuitive et soignée ainsi que par sa prise en charge de nombreux protocoles. Vous pouvez même transférer des documents vers les espaces de stockage en ligne, comme Dropbox ou Google Docs. L'essayer, c'est l'adopter ! **Site :** http://tinyurl.com/aub8t



La connectique de votre boîtier

Les boîtiers modernes disposent d'un tas de connectiques déportées. Casques, ports USB, Firewire ou eSATA, on trouve littéralement de tout. Sauf que pour qu'ils fonctionnent, il faut encore les brancher correctement !



Lorsque l'on monte une nouvelle machine, on a forcément hâte de la voir tourner avec ses jeux préférés. Et même si l'on fait son montage consciencieusement, il arrive que l'on laisse de côté les petites finitions. Cela peut aussi arriver si vous avez acheté votre PC tout assemblé, parfois les ports en façade de votre boîtier ne marchent pas. Pas de panique, ce n'est pas le boîtier qui est en cause ! Et que dire des cas ou l'on débranche sans le vouloir une de ces nappes, en trifouillant dans le boîtier ? Rassurez-vous, nous allons vous montrer comment régler tout cela.

Question de branchements

Votre carte mère dispose déjà d'une série de connecteurs, qui sont accessibles à l'arrière de votre boîtier. Le principe du déport de ports dans le boîtier ne consiste pas cependant à brancher une rallonge entre ces ports à l'arrière de la machine et ceux du boîtier. Non, votre carte mère dispose déjà de multiples connectiques prêtes à accueillir ces « rallonges ». D'ailleurs, si vous vous êtes déjà demandé pourquoi le constructeur de votre carte mère indiquait que votre carte disposait de quatorze ports USB alors que vous n'en voyez que huit, la raison est bien là. De multiples connecteurs sont présents sur votre carte mère,

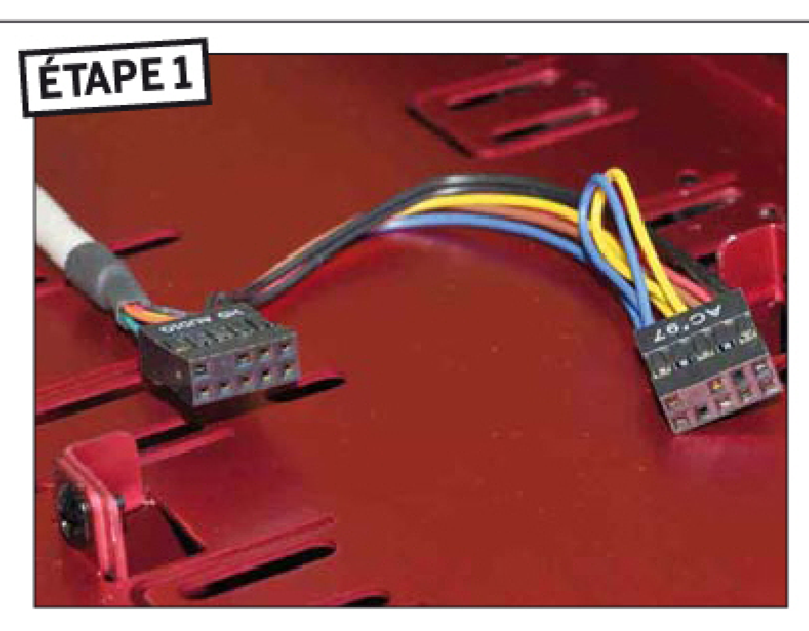
> « Coup de bol, l'industrie informatique s'est mise d'accord sur des formats communs. »

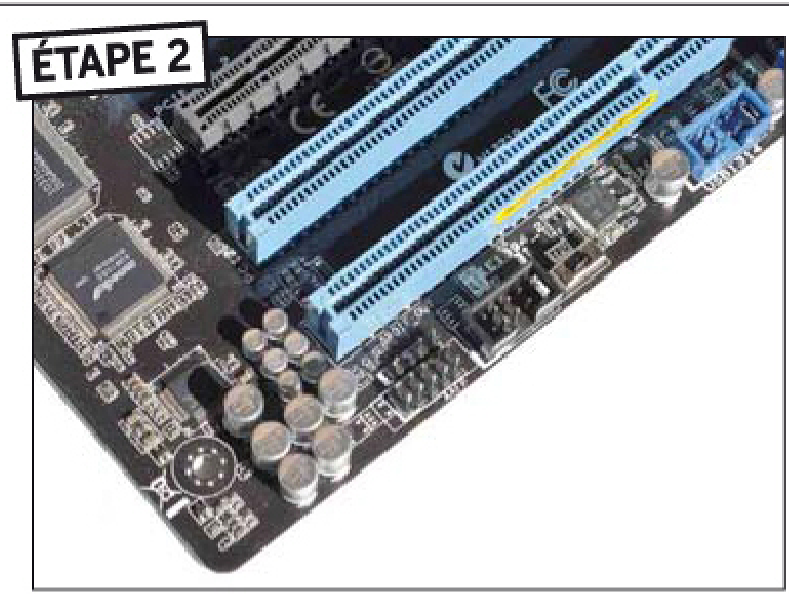
que vous pouvez reconnaître par leurs broches qui ressortent, généralement par paquet de dix. Coup de bol relatif, après quelques hésitations au début des années 2000, l'industrie informatique s'est mise d'accord sur des formats communs de connecteurs pour les différents ports d'extensions. Relatif car, forcément, ils se ressemblent tous en prenant l'apparence de deux lignes de cinq broches. Toutes les broches ne sont cependant pas présentes, ce qui empêche (en théorie !) que l'on branche le mauvais câble au mauvais endroit ! Si vous disposez d'un très vieux boîtier et que les câbles rallonge du boîtier ressemblent à une série de fiches individuelles pour l'USB ou l'Audio, vous n'avez pas de chance. Et vous avez probablement un très vieux boîtier. Pas de panique, vous pouvez vous en sortir, mais il faudra brancher à la main chaque broche. C'est long et fastidieux, mais le manuel de votre carte mère contient le brochage exact pour vous guider. Vous avez aussi le droit de changer de boîtier ! Par chance, en ce qui concerne la connectique, les constructeurs de cartes mères ont réussi à se standardiser… à peu près ! Par exemple, le connecteur USB est identique à celui du Firewire, bévue énorme. Le manuel de votre carte mère vous aidera si vous avez un doute, mais notez que les ports Firewire sont souvent marqués IEEE1394.

C_WIZ

PAS À PAS

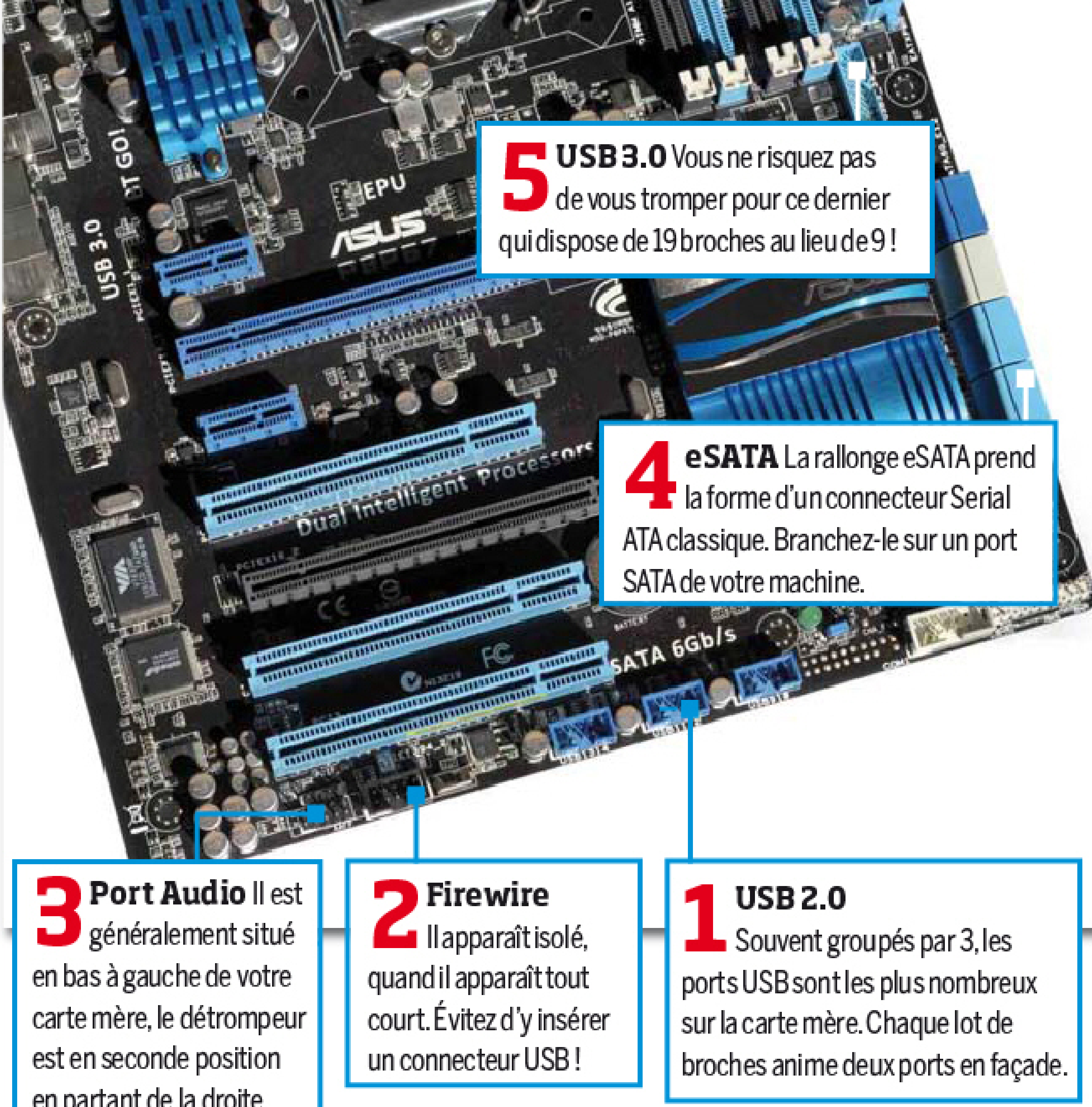
1/ Pour brancher les ports casques/micro en façade, trouvez les câbles de votre boîtier marqués AC'97/HD Audio. Ils sont liés l'un à l'autre comme sur la photo. **2/ Localisez le port audio sur votre carte mère** par rapport à la position du détrompeur. Il est souvent en bas à gauche (avec des noms comme JAUD1 chez MSI ou AAFP chez Asus). **3/ Branchez le câble HD Audio** si votre carte mère date de ce millénaire. **4/ Dans le bios, choisissez HD Audio** pour l'option Front panel audio. Vous pouvez connecter votre casque !





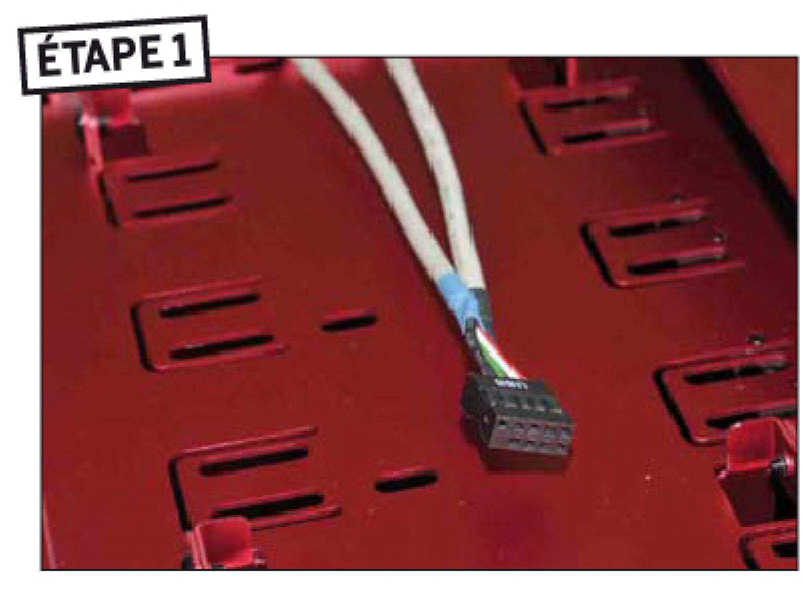
3 points clés
Les connectiques sur la carte mère

Trouver les connecteurs sur la carte mère n'est pas très difficile. Ils sont généralement placés en bas de la carte et alignés les uns par rapport aux autres pour que vous les distinguiez. Exemple avec une carte mère P8P67 d'Asus.

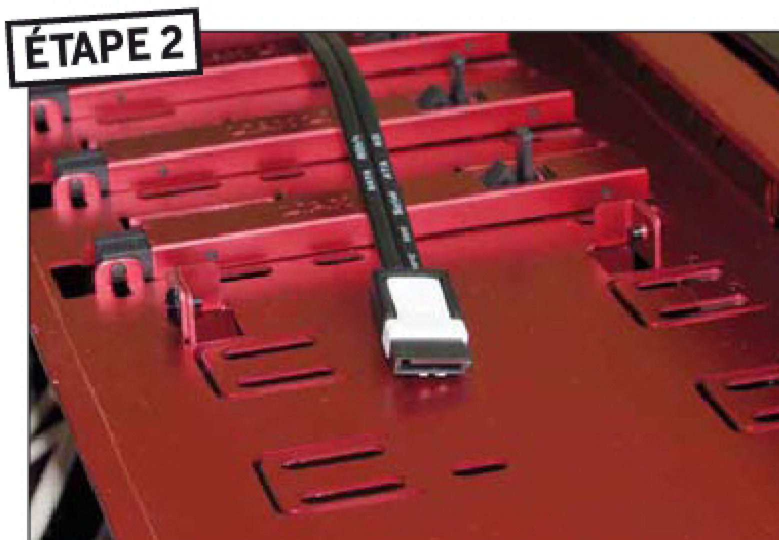


1/ USB 2.0 : Le détrompeur du connecteur de boîtier USB 2.0 est dans un coin (en haut à gauche, ou en bas à droite selon la façon dont vous le tenez !).
2/ eSATA : Le câble eSATA est un câble Serial ATA classique.
3/ USB 3.0 : Le connecteur USB 3.0 change de forme, car il nécessite le double de broches.

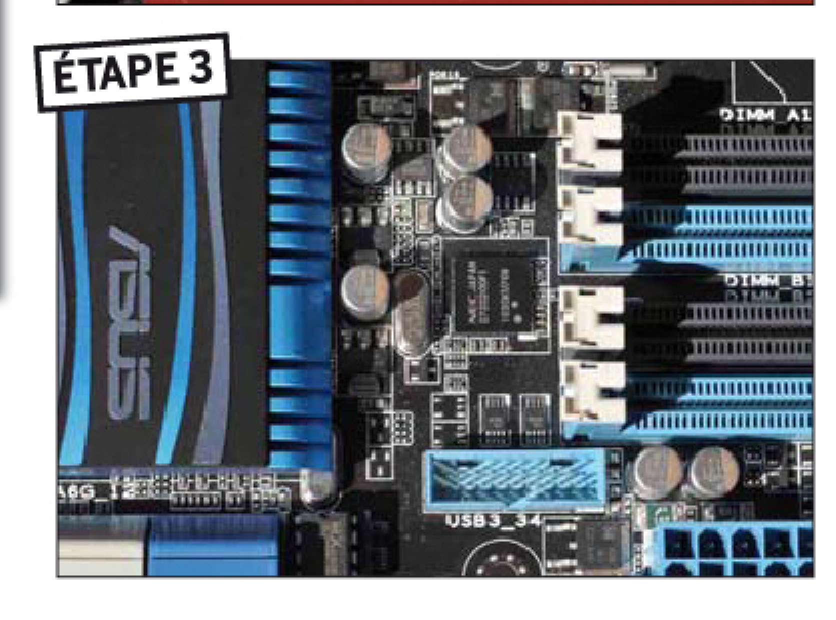
ÉTAPE 1



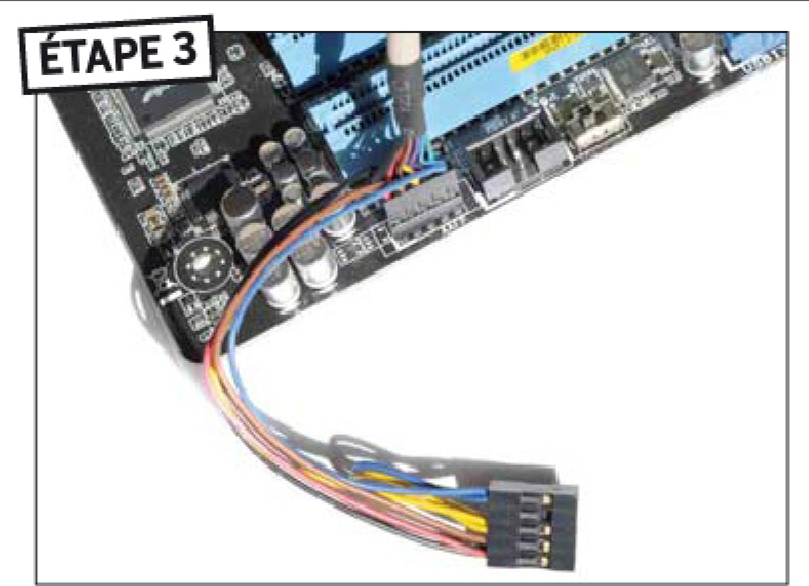
ÉTAPE 2



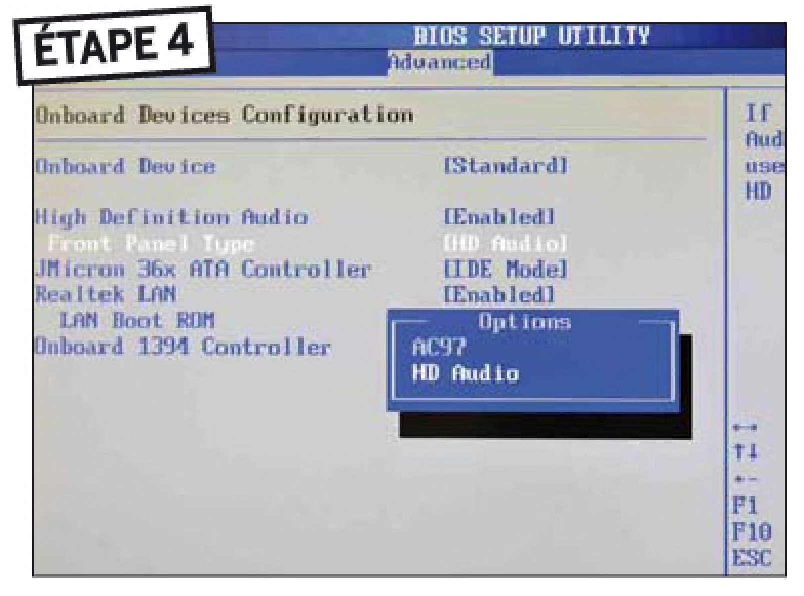
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Lorsque l'on veut travailler dans son PC, il est essentiel de l'éteindre et de le débrancher du secteur. Pour vider complètement tout courant qui resterait dans les condensateurs de votre carte mère, une fois débranché, appuyez plusieurs fois sur le bouton marche/arrêt de votre machine. Vous pourrez ainsi travailler en toute sécurité ! Il est assez facile lorsque l'on manipule ces câbles d'extension de débrancher les connecteurs des boutons d'allumage et reset du boîtier, eux aussi branchés (en bas à droite) de la carte mère. Avant de refermer votre boîtier, vérifiez que vous n'avez pas débranché ces câbles !

TOP HARD

La crise des chipsets Intel semble passée et le petit monde de l'informatique reprend tranquillement sa route. Seul obstacle éventuel à l'achat, la nouvelle génération de SSD se fait encore attendre dans les échoppes...

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

C'est moche, mais tous les constructeurs en veulent à votre budget ! Triez avec nous l'utile du futile et discernez les éléments qui amélioreront réellement votre expérience de jeu !

MILIEU DE GAMME

Les cartes graphiques milieu de gamme offrent d'excellents rapports qualité/prix. Si vous voulez économiser pour vous faire un petit plaisir, le SSD est une bonne piste de réflexion !

ENTRÉE DE GAMME

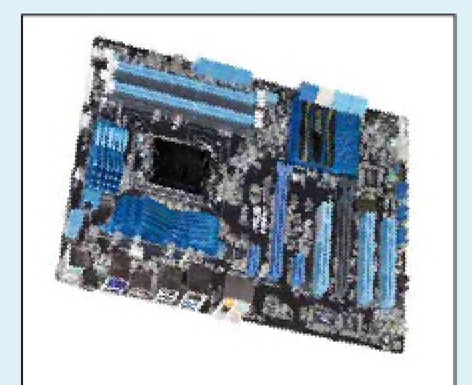
La carte graphique ne fait pas tout, il faut qu'elle soit accompagnée d'un processeur rapide et non bridé du côté de la mémoire cache. Avoir quatre cœurs est un plus pour certains titres.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

Vérifiez bien que la mention B3 apparaisse sur la boîte de la carte mère avant d'acheter ! Cette carte d'Asus fait parfaitement son travail et dispose d'un bios EFI que vous pourrez régler à la souris. Un plus pour ceux qui ont toujours eu peur de faire une bêtise en y mettant les doigts...

Prix Environ 300 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

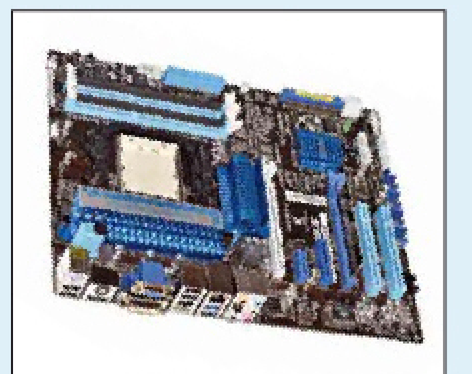


LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Dans les jeux, le 2600K reste le meilleur rapport qualité/prix que propose Intel. La plateforme X58 est trop chère en comparaison pour un gain quasi nul dans les jeux. Si vous ne comptez jamais overclocker, économisez une dizaine d'euros en vous offrant le 2600 non K.

MILIEU DE GAMME

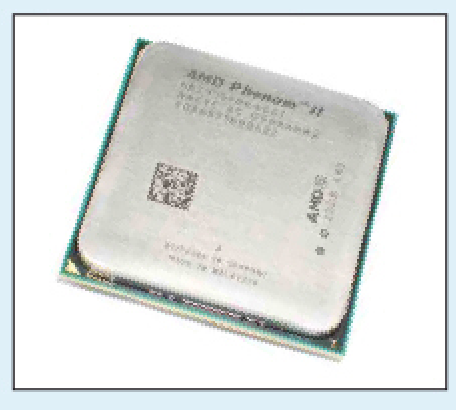
Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Même si cette carte mère peut accueillir des processeurs Bulldozer, si vous devez acheter une configuration aujourd'hui, nous vous conseillons fortement d'attendre le mois de juin pour voir venir l'intégralité de la nouvelle plateforme. Non parce que, si vous saviez ce qu'il se dit...

Prix Environ 165 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.5 GHz
Site www.amd.com

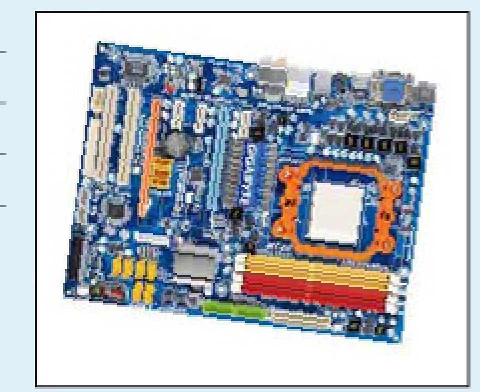


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 970 BE

Le Phenom II X4 970 BE reste un très bon processeur pour son prix. Son seul défaut est l'arrivée prochaine des Bulldozer « Zambezi » qui porteront le doux nom de FX. De quoi nous rappeler les grandes heures de l'Athlon FX ou AMD concurrençait réellement Intel ?

ENTRÉE DE GAMME

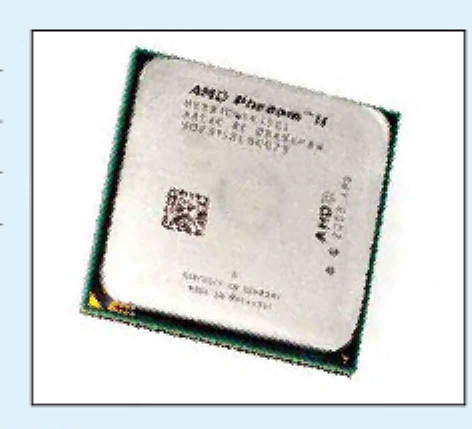
Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Si l'on est particulièrement attiré par les futurs Bulldozer, dans l'entrée de gamme il est probable que ce soit d'autres puces, les Llano qui remplaceront les Phenom II. Au programme, un cœur graphique intégré. Utile pour le grand public, inutile pour le joueur.

Prix Environ 145 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

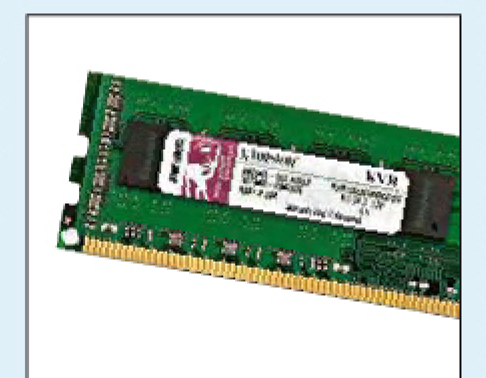


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

La quantité de mémoire cache sera le point de contention sur les processeurs Llano qui reprendront peu ou prou l'architecture du Phenom II en 32 nanomètres. Les gains attendus, à prix égal, devraient être relativement minces pour nos machines de jeu.

BUDGET 1020 €

Prix Environ 45 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Pas la peine de dépenser des fortunes en mémoire. Le rapport qualité/prix de la mémoire 1333 MHz reste excellent, et au-delà de 4 Go, vos barrettes s'ennuieront avec les jeux actuels qui restent des exécutables Windows 32 bits. À 1600 MHz, les gains sont minimes.

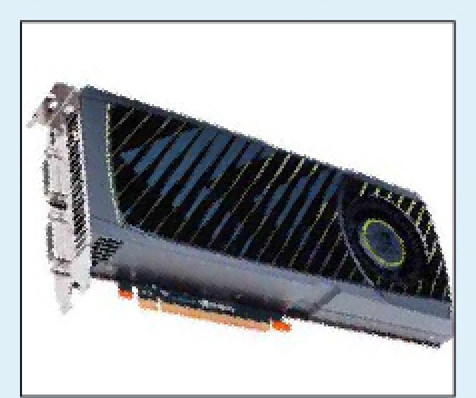
Prix Environ 195 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
C300

Le C400 n'est toujours pas disponible dans les échoppes, même s'il semble aux premières rumeurs très bien né. Soit l'on attendra quelques jours, soit l'on craquera pour le déjà très bon C300 que l'on trouve désormais pour moins de 200 euros en 128 Go.

Prix Environ 330 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

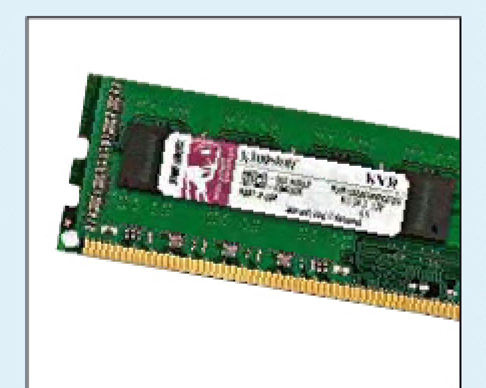


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

C'est un luxe que l'on s'offre, mais la GTX 570 est un luxe utile. Rapide, silencieuse, elle gèrera sans problème vos jeux sur un écran 24 pouces ou plus avec un maximum de détails. Les fans d'AMD peuvent regarder du côté de la HD 6970, carte à peu près équivalente.

BUDGET 655 €

Prix Environ 45 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Si l'on peut se poser la question de 1600 MHz pour un Core i7, pour un Phenom II la question ne se pose pas. Le Phenom II n'est pas une flèche en utilisation de la bande passante mémoire et talonne déjà entre 1066 et 1333. Pas la peine de dépenser plus !

Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Avec des prix planchers, les disques de 1 To gardent un excellent rapport qualité/prix. On attend encore la démocratisation des modèles 2 To, encore un peu chers, et donc pas forcément vendus en volume suffisant pour juger réellement de leurs taux de panne.

Prix Environ 230 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

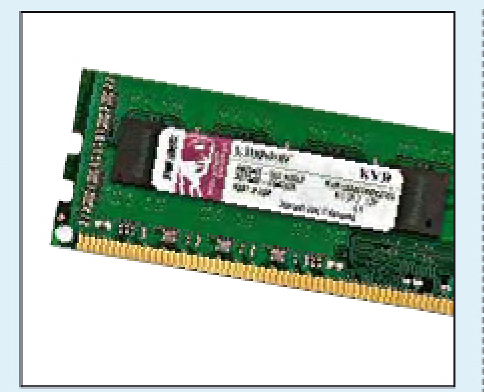


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6950 1 Go

AMD a lancé une déclinaison 1 Go de sa HD 6950, et autant dire qu'il s'agit d'une excellente idée. Le rapport qualité/prix est excellent et les performances un tout petit cran au-dessus de ce que propose la GeForce 560 Ti de Nvidia. Elle reste une excellente alternative tout de même.

BUDGET 505 €

Prix Environ 45 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Faut-il encore dire que Windows 7 est le seul système d'exploitation valable pour une machine neuve en 2011 ? DirectX 10 et 11, gestion native des SSD, XP ne fait plus sens sur le plan matériel, tout simplement. La version 64 bits est hautement conseillée.

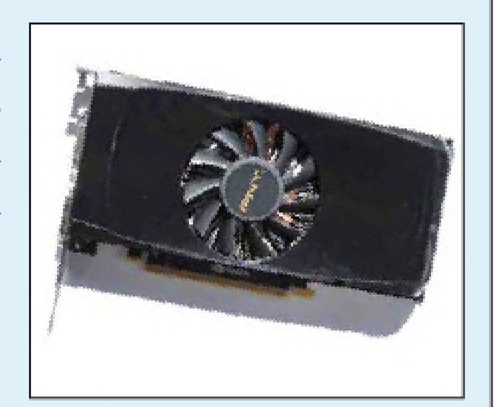
Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Nous piquons le disque dur de la configuration milieu de gamme, tant il nous plaît. Sachez qu'il vous est possible de trouver d'autres modèles moins chers chez différents constructeurs. Seagate/Maxtor, Samsung et Hitachi proposent d'excellentes alternatives.

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Elle est en fin de vie, disposant d'un rapport qualité/prix un peu trop bon. La GeForce GTX 460 1 Go sera remplacée par des cartes moins intéressantes. Si vous n'en trouvez pas, la Radeon HD 6850 d'AMD la remplacera facilement, elle est de plus largement disponible !

SEPTEMBRE 2001

ET POKE ET PEEK

Alors qu'en 2001, Joy écrivait onze mags par an, en 2011, nous en abattons treize. Petit à petit, le Poke et Peek rattrape le présent, et **dans à peine 57 ans, il n'aura plus de raison d'être. Sniiif !**

En 2001, les PC domestiques avaient besoin de cartes son, Savonfou était détenu au zoo de Vincennes et Wikipédia ignorait l'existence de Joystick. À cette époque ignare, tout semble encore possible, à tel point que la rédac s'offre le luxe insolent de prévoir la mort du langage Java à la sortie de Windows XP ; cette prédiction, Farmville l'assassine plusieurs millions de fois par jour… Mais qui avait le temps de s'intéresser à des détails comme celui-là, alors que dans un mois à peine, Microsoft sort son nouvel OS ? En fait, en septembre 2001 rien n'a d'importance. Certes, le courrier des lecteurs amorce un début de débat sur le piratage, mais sans conviction. L'un d'eux, pourtant, aura cette phrase légendaire : « C'est dégueulasse d'acheter des jeux piratés [mais je peux pas faire autrement]. » Acheter des jeux piratés ? [On lève les yeux au ciel de dépit.]



TESTS AUX STÉRONÉS

Ceci mis à part, ce mois de septembre est riche en tests tous plus incroyables les uns que les autres. Tandis que Bob Arctor s'émerveille des charmes de l'excellent Arcanum de Troika Games, un « RPG ahurissant » qui éclipse sans problème Throne of Bhaal, l'extension de Baldur's Gate 2 « bien plus orientée combat que Shadows of Amn ». Lord of Destruction, l'addon de Diablo II, fait lui aussi une apparition honnête mais peu enthousiaste dans cette rubrique test, qui par ailleurs n'hésite pas à cirer les pompes de Microsoft Train Simulator, ou de l'improbable Ski-Doo X-Team Racing, un jeu de motoneige insolite où « il est possible de trajecter au poil de marmotte près ». Mais la star du mois, qui s'offre un papier de six pages, c'est Max Payne. Non content de shooter du junkie à tour de bras dans un gros jeu pour bourrins mononeuronés, Ackboo découvre la magie du bullet time avec émerveillement. Aujourd'hui n'empêche, après un milliard de jeux et films utilisant ledit boulette taïme, j'avoue, je sature. C'est même presque devenu la marque d'un jeu cheapos qui essaie de la jouer gros bras. Risible.

MEURS SONY, MEURS !

Un détail choque dans ce mag quand même. Il y a dix ans, le pécéiste de bonne compagnie s'indignait de voir tous les jeux Windows portés sur consoles quand l'inverse était rarissime. Sitôt qu'un éditeur annonçait le moindre portage d'un jeu console vers le PC, Joystick levait les bras au ciel, criait le nom de Dieu et faisait danser les petites vieilles dans la rue. Donc à une époque, quand les éditeurs commençaient à délaisser nos machines, nous étions jaloux du succès de cette vilaine Playstation 2. Notez que nous le sommes encore parfois. D'ailleurs maintenant, je crois que je vendrais mon Nabaztag pour avoir un Red Dead Redemption compatible 7, mais dans l'ensemble, depuis que le FPS s'est « XBoxisé », je suis bien moins envieux que rageur. Qu'ils les gardent leurs jeux, et qu'ils nous rendent les nôtres avec leurs bugs et leurs absences de tutoriaux !

LUCKY

Rockstar nous prépare Max Payne 3 pour bientôt !



Arcanum a eu du succès, mais pas de suite.